電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC CHAMP
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
108
特別報導
COMPUTER SOFTWORLD
遊戲界的巨人：Sierra Online 專訪之一Sierra Northwest 以及Dynamix
辣片追緝令
龍霸天下 邪靈世紀 鏡花緣
無人島物語R 羅德島戰記～灰色魔女
俠義豪情傳～烽煙風雲
美猴王 鐵騎之網路西洋棋
等12篇中文新作詳細介紹
NEW GAMES STATION
異形帝國 光榮樂園 血祭2 超地風暴2
戰將 星艦戰將 反抗軍
鋼鐵勁旅III 聖殿之謎
等14篇國外HOT GAME超級快報
ゲームFOCUS
Art Work～放課後FAN俱樂部
Natural～身も心も デュアルソウル
DIVI、DEAD 野球道：EX
黒い衝動 3×3 EYES～轉輪王幻夢
銀河英雄傳説V A列車で行こう5
ときめきメモリアル～Forever With You
Vantage Master Sweepers
女神の微笑み X GIRL
等14篇日本最新遊戲完整報導
攻城略地
古墓奇兵2－冒險家手冊（下）
阿貓阿狗徹底攻略篇
銀河飛將V：神喻任務指引篇
超級酒店大亨 卡片解析
祕技偵蒐營
公元2140 隱藏祕技
超時空英雄傳説2－北方密使 究極完全祕技
銀河飛將5：神諭祕技補遺
般若魔界 密技更正
煉獄之火 隱藏職業(野蠻人)呼叫法
阿貓阿狗 快速昇級祕技
唯GAME論
和平帝權2 阿貓阿狗 幻想時空
炎龍騎士傳外傳～風之紋章
超時空英雄傳説2-北方密使
魔法軍團 般若魔界 飛天幽夢島II
七大王朝 封神演義 旭日東昇
等14篇評論精彩登場
歡樂大航海
FESTAL SAILING
1 PLAY
Mult PLAY
LOAD
EXIT
本期光碟提供
鐵騎之網路西洋棋、
戰國美少女、歡樂大航海、
機甲神兵3
等18款精彩試玩遊戲、Demo及
UltraEdit V5.0、
Paint Shop Pro 等
超值實用軟體
光碟提供
封面大賞
水滸傳
4 712063 000052
全球華人電腦門市・ ELEVEN 便利超商・書局均售 台灣NT$199 香港HK$65 馬來西亞RM$25 加拿大CAD$18 美國US$12
Printed in Taiwan

劉備傳

祖先們，
請鞭策我劉備，
我一定要振興大漢聲威，
保護漢民族的血脈與和平。

《霹靂幽靈箭》製作小組年度強片

軟體世界
智冠科技股份有限公司

● 結合角色扮演、策略與戰略類型的三國遊戲。

● 遊戲共分六個時期：黃巾之亂、董卓之亂、亂世梟雄、官渡之戰、赤壁之戰、三國鼎立。玩家可自定困難度及是否依循歷史事件。

● 劉關張三兄弟共闖天下，而玩家將扮演劉備，歷史上發生的事件，絕大部份都會在本遊戲中出現。而個人能力與技法的修行、重要物品的搜尋、絕招的鍛鍊、軍種的提昇、陣型的修煉都是遊戲重點。

● 共有衝錐陣、魚麗陣、鶴翼陣、雁行陣、箕蠻陣、一字陣、虎尾陣、箭鋒陣、長蛇陣、水蓋陣、水龍陣、圓形陣、八卦陣等十三種陣型變化。

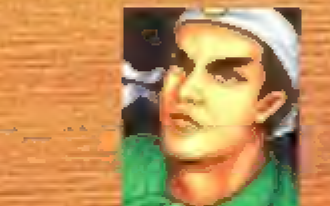
● 軍種有步軍、騎軍、弓軍、弓騎軍、攻城軍、糧補軍、文謀軍、水師軍等八種，每一種軍種的等級都有三種，如步軍系有輕步軍、重步軍、鎧甲步軍，要往上昇一級必須該將軍有相當的戰歷（同經驗值）、所佔領的城中有相對的礦產（如天金）及該城的科技值到達某一數值。

● 除了昇級系統與武將單挑之外，首次在同類型遊戲中導入城池礦產管理與文官陣前鬥法等概念。

● 玩家所面臨的各君主與各城戰力是瞬息萬變的，與該君主的種種屬性、轄下的武將能力有絕大的關係，甚至在行軍攻打某城時，某城還會出現伏兵攻擊。

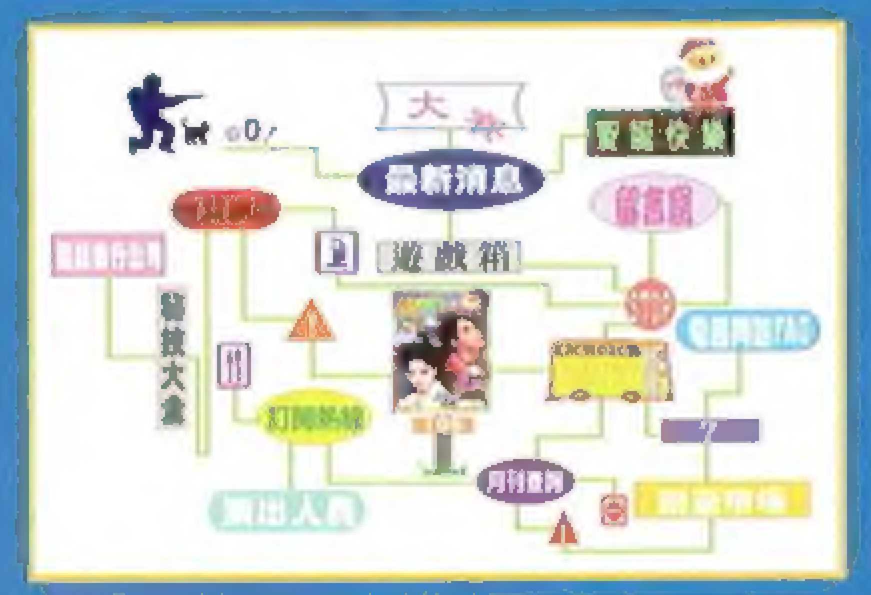
● 重要的隱士，如左慈、南華仙等都會出現在遊戲中，如遇見可受教重要能力。

● 將遭遇史上所有相關遺民，如山越、蠻族、羌族等。



- 1989年4月創刊
- 每月20日發刊
- 零買／劃撥／信用卡訂閱均可
- 本期封面提供：智冠科技

- 1995年元月領先發行
- 勁爆試玩．精彩DEMO……
- 1995年7月起每期隨書附贈



- 1995年10月正式上線
- 每月20日資料更新
- 全新功能加入中
- 全球資訊站：http://www.swm.com.tw/

第108期

辣片追緝令

NEW GAMES STATION

攻城略地

隨著科技的進步，無論是**電視**、**音響**、**冷氣**、**放影機**都已是無線遙控的時代了，甚至連家中的**鐵門**也是無線遙控的，無形中給生活中帶來許多便利，但您可知*電腦也可以無線遙控嗎？*

現在電腦的普及率也越來越高了，有些家庭甚至擁有3-4台的電腦，在家需要電腦，上班更是離不開電腦，小孩在校求學也在學電腦，這是時代進步的趨勢，因為電腦化確實給人們帶來了許多便利。

電腦除了幫我們處理文件外，它還能上網，遍及全球，查詢資料，網路交友，網路購物……等等，實在太好了，想想如果電腦也能無線遙控那不是更加完美了嗎？

現在由亞資開發生產的**無線非鼠**，已堂堂上市，您的需要，是我們的原動力，各種款式，等您來選擇。

- 紅外線控制
- 無線遙控AudioCD、VCD
- 無線瀏覽網際網路
- 無線中文手寫輸入

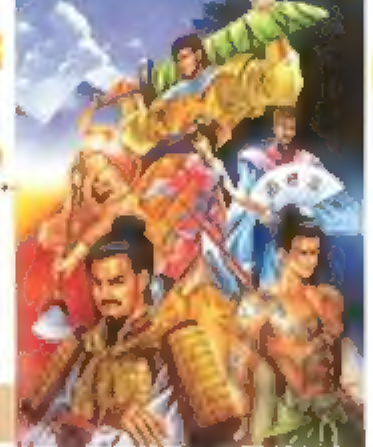
隆重上市

亞資科技股份有限公司

高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓　洽詢專線：(07)815-0788轉105.106.107.108.109

目錄

132 封面大賞
水滸傳



136 特別報導
☆遊戲界的巨人：Sierra Online專訪之一 Sierra Northwest以及Dynamix

唯GAME論

231 軟糖報報

327 網路夜未眠

ゲームFOCUS

其他專欄

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

廣告索引

廣告特區

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李初陽	Marten A. Lee. Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	
主　　編	鍾文慶	Jacky Chung. Managing Editor	editor@swm.com.tw
企劃編輯	李永治	Dragon Lee. Project Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan. Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee. Editor	jessica@swm.com.tw
程式總監	歐宗廷	Richard Oo. Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	王惠萍	Bella Wang.Web Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo. Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh. Art Editor	
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu. Art Editor	
打字排版	伍美蓉	Irene Wu. Assistant Art Editor	

廣告部 ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴	Cathy Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳禮英	Peggy Chan. Advertising Specialist	
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、莊振宇、吳建煌、葛文怡
特約作家　葉明璋、何　布、劉紹毅、徐國振、俞伯翰、黃振倫、林家弘、張世松、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱原弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻麟、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、陳志明、劉建良、朱紹祖、李　藍、李彥志

出　版 PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電　話　886-7-8150988轉223、224　　傳　真　886-7-8151064
地　址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD.. Kaohsiung 806. TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務　886-7-8150988轉263
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司　　劃撥帳號：41941885
訂閱價目　(一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400　　歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　秋雨印刷股份有限公司　台南市中華西路一段77號
TEL：886-6-2613121　FAX：886-6-2638307

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司　台北市建國北路二段151巷18號
TEL：886-2-25035334　FAX：886-2-25044222
台灣南區　Southern Taiwan　高雄市前鎮區擴建路1-16號13F
TEL：886-7-8150988轉250、251　FAX：886-7-8151015
台灣中區　Central Taiwan　台中市忠明路464巷5號1F
TEL：886-4-2020870　FAX：886-4-2060610
台灣北區　Northern Taiwan　台北市南港路二段99-10號1F
TEL：886-2-27889188　FAX：886-2-27889295

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港　Hong Kong　香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室
TEL：852-7292781　FAX：852-7280999
星馬　Malaysia　8A. Jalan Rengas. Southern Park. 41200 Klang. Selangor Darul Ehsan. West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730　FAX：60-3-333-0731
澳門　Macow
電腦時代（澳門）公司　Computing age(Macau)co.. 澳門幸運閣商場地下AE舖
TEL/FAX：852-528494　24H BBS：852-528476
美國　U.S.A　9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL：(626)2882177　FAX：(626)2888453
E-mail：willy@loop.com
加拿大　CANADA　2221 West Broadway Vancouver B.C.V6K 2E4 CANADA
TEL：(604)737-9918　FAX：(604)737-9928
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca
業務專線：(604)737-9918

來自雜誌訂戶組的聲明

如果您有①郵購雜誌②雜誌訂戶的補書、更改地址、查詢等疑問，請撥電話（07）815-0988轉分機263，您將得到最直接、迅速、完整的服務。

關於投稿的注意事項

本刊目前開放下列專欄，提供給讀者投稿，稿件經獲選刊載（Q來A去），本刊除贈與下期雜誌一本之外（於出刊時寄出），另有稿酬聊表謝意（於次月中旬寄出）。投稿時請在信封上註明投稿專欄名稱，寫明真實姓名、筆名、電話及住址，並請自留底稿，本社恕不退稿，以免自身權益受損。對於讀者投稿之稿件，編輯部擁有增刪修改之權利，以保持稿件刊登品質。

■祕技偵蒐營：歡迎提供各類遊戲密技，投稿時請確定秘技使用之正確性，請勿一稿兩投或投稿無法使用或資料不正確之遊戲秘技。

■遊戲私房話：玩家專用的舒解園地，對於遊戲有任何心得或不滿，歡迎來稿，投稿時字數請限制在800-1000字，並對投稿遊戲給予評分。

■Q來A去：讀者若有電腦軟硬體、雜誌內容方面的問題，可來信或用E-mail詢問，編輯部將竭盡所能給予答覆。

玩『模擬首都』，學習當市長三十套『模擬首都』抽獎活動

請　問：遊戲中幾年一次選舉？

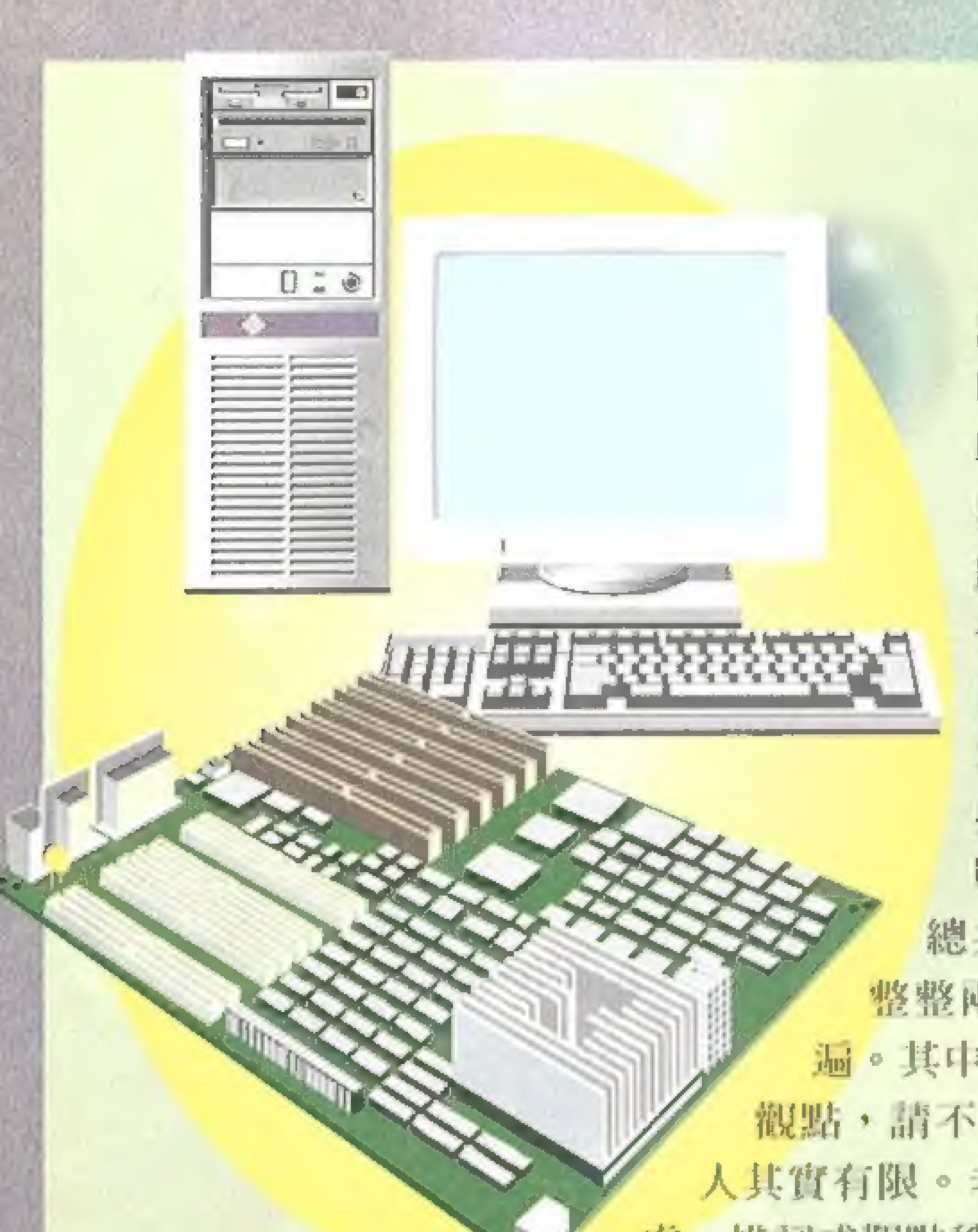
答　案：？

答案就藏在"都市計劃書"中，找找看！請將答案寫在本雜誌讀者回函上，並於四月十五日前寄回來，別忘了寫明您的姓名及詳細地址，您就可能過過當市長的癮哦！

與編輯部聯絡の方法

◎電話：866-7-8150988轉223、224
◎傳真：886-7-8151064
◎投稿信箱：高雄郵政18-69號信箱
◎E-mail:editor@swm.com.tw
◎全球資訊網：http://www.swm.com.tw/

不可思議的機動戰士類中文即時戰略遊戲登場！
攻殼總司令
ATT-003
日本の新即時戰略哲學
超值！中文&英文雙版本加量不加價限量發售！
智冠科技股份有限公司
Tel:(02)788-0988
(04)202-0870
(07)815-0988 250*251
熱烈發售中
AngelFish
臺灣彩意國際有限公司
ANGELFISH INTERNATION CO., LTD.
Tel:(02)994-6205 Fax:(02)990-2004



3月5日晚上8點，興沖沖地撥號上了許久未上的PC GAME版，原因是"聽說"版上又有一拖拉庫的信件在討論「遊戲雜誌的評論文章公正性何在？」，「論點是否客觀？」，「雜誌的編輯人員與評論作家是否夠專業？」等觀念性問題。其實在版上每隔一段時間就會有信件討論類似的上述問題，而且一般都是目前4+1本雜誌的文章內容又出槌啦！才會有一堆玩家、R&D人員、作家及一些路人在版上發動一封封的E-mail論戰。截至昨晚爲止，該論點的討論信件總共約有142封左右，小弟很用功地花了整整兩個鐘頭的時間將所有的信件瀏覽了一遍。其中有部份的信件都是在逞口舌之快（個人觀點，請不要發E-mail轟我），眞正在討論主題的人其實有限。老實說，寫這篇編輯手札時其實有點顧慮，措詞或觀點稍有不愼恐怕又會引起PC GAME版的一番論戰（好像太抬舉自己囉！呵呵…）。因此聲明在先，以下言論純爲個人觀點陳述，不代表任何立場（換我來逞口舌之快吧！）。

個人以爲雜誌評論文章是否公正、客觀，其實依觀文者的程度、立場、喜惡之差異而有不同的定論，因此無所謂的絕對公正與客觀。再者，眾人一直爭議的問題，小弟認爲是沒有答案的問題。試問一篇評論的公正客觀與否，由誰來決定？讀者？雜誌編輯？評論作家？遊戲發行廠商？還是設計人員？誰才是有資格評斷的法官？答案很模糊也清楚，每一個人都是，也都不是！

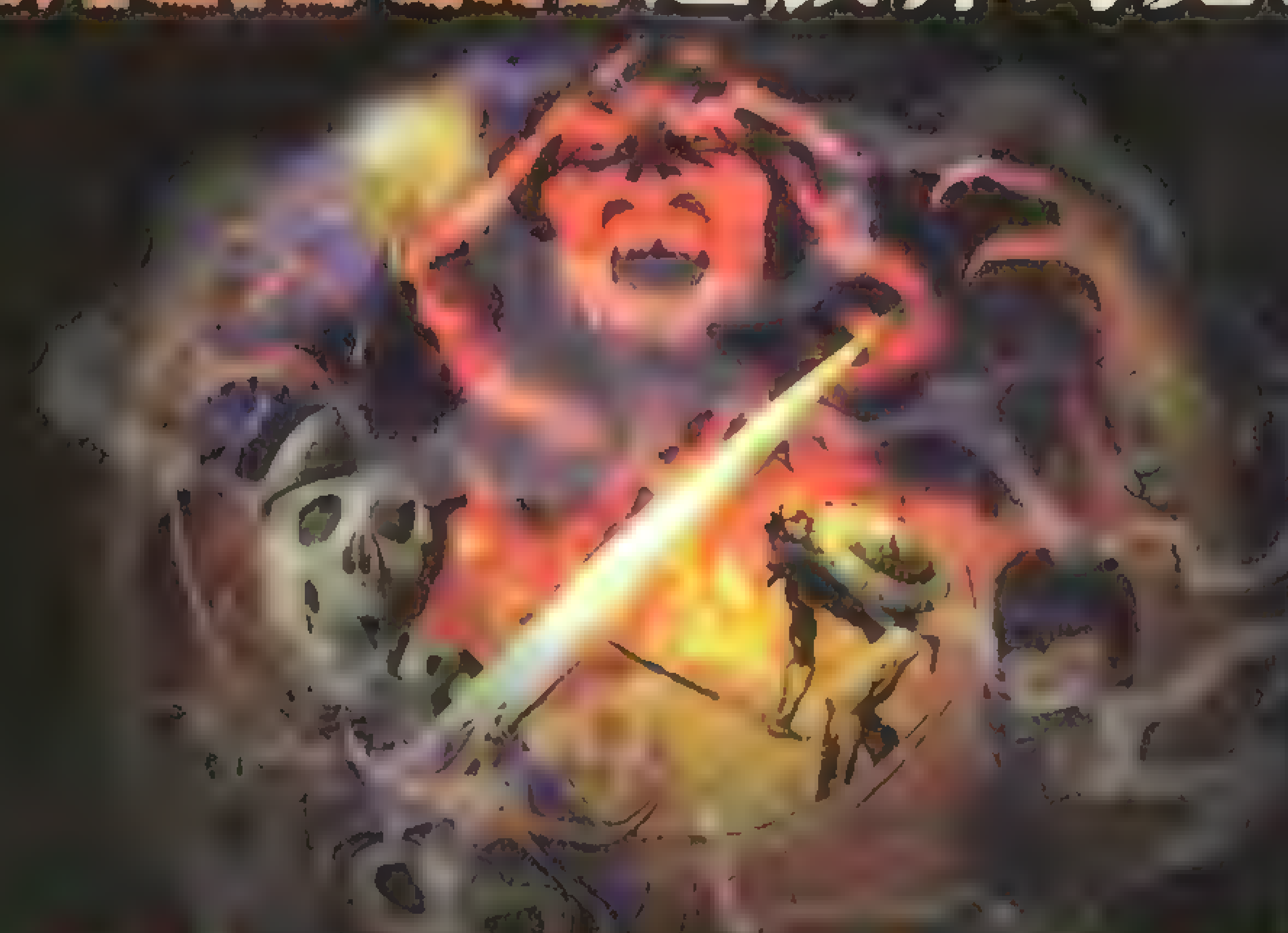
一直喜歡將「評論」二字解釋成「憑心而論」，其實是與不是，差別在於「用心」與否，用過心的人，才有表示意見的資格。特約作者囫圇吞棗、敷衍了事的交了稿，雜誌編輯一眼瞄過、不清不楚的校了稿，讀者迷迷糊糊、跳過讀過的看了稿，那很有可能遊戲廠商與設計人員也是隨隨便便、青青菜菜的搞一搞。您認爲誰有資格說這篇評論公不公正？客不客觀勒？

再說評論的本身，原本就是極主觀的產物，所謂的客觀，只不過是蒐集其他資料、數據與意見，來佐證評論者本身的觀點是與大多數人相符且正確的。萬一評論者觀念和著力點與大多數人不同且言之成理、舉證有力時，你能說他的論述不客觀嗎？充其量也只能說想法不一樣而已吧！如果大家記憶不差的話，友刊曾經發生過的「仙劍事件」，就是一個很好的案例。不過除非特約作家程度不夠（讓這種人當作家，那主編也眞該死），又拉拉雜雜的亂寫一通　（這回輪到責任編輯該死啦），雜誌也呼嚨呼嚨地出刊（嘿嘿!!總編總算輪到你了吧！），那這種情形所產生的評論，就絕對必須遭受相當程度的指責（把寫稿的作家推出去斬了吧！）。

其實只要評論不是胡言亂語、惡意漫罵，廠商應該要有雅量接受考驗，讓不同的意見產生，只會激發更多的可能與創意，如此國產遊戲才會有更美好的將來，您說不是嗎?!

鍾文慶
editor@SWM.com.tw

INTERPLAY遊戲界的魔法師



RPG總動員 THE ULTIMATE RPG ARCHIVES

六片裝永久珍藏版

集經典RPG遊戲之大成，包括魔法門系列'地下創世紀'巫術黃金版'異塵餘生一代'等十二套市面上買不到的遊戲

王者之棋

連深藍都要退讓三分

賭城風雲會

一圓網路賭神的美夢

新超擬真撞球

全世界銷售最好的撞球遊戲

Inter.wise

英特衛多媒體聯合國

英特衛多媒體聯合國 台北縣三重市重新路五段609巷16號9樓之16 湯城園區

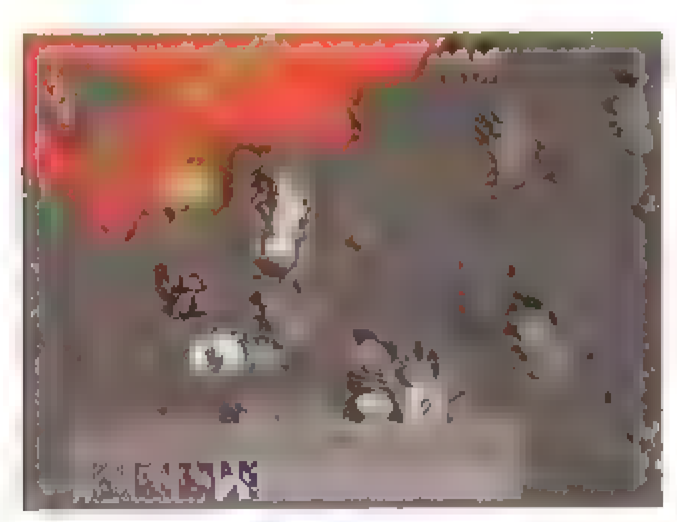
電話2999-6768 電子郵件信箱 service@interwise.com.tw

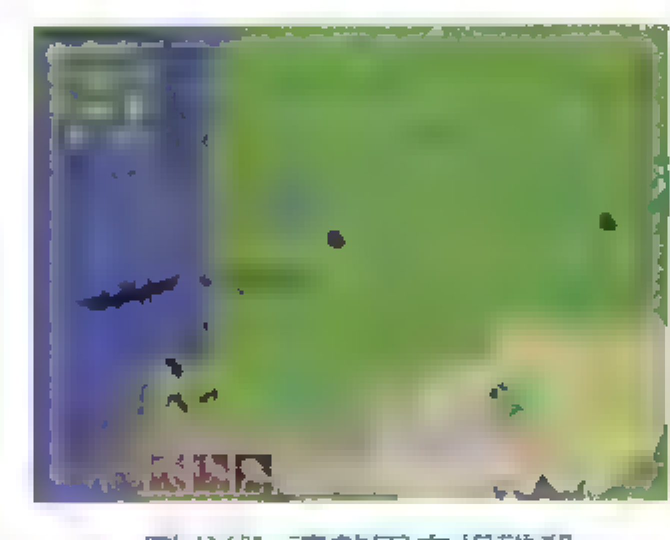
ALL COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
IGHTS RESERVED.
致命快艇
小心水花飛到你臉上！！
部電腦賽艇遊戲
飆日本、紐約、亞馬遜等多國水道；
街頭槍戰、土著儀式等多動態景觀盡收眼底！
入流暢的擬真度，超越大型電玩！
Inter wise
英特衛多媒體聯合國
～全新試玩版，搶鮮下載～
www.interwise.com.tw
TELEPHONE:886/2.9996768 FACSIMILE:886/2.9997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

血流成河、開腸破肚、屍橫片野、碎屍萬段、挑筋斷骨…
360度
新暴力美學。
COMING SOON
劍魂
DIE BY THE SWORD
Interwise
英特衛
TELEPHONE:886/2.9996768 FACSIMILE:886/2.9997707
http://www.interwise.com.tw email:service@interwise.com.tw
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.
TREYARCH
ALL COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

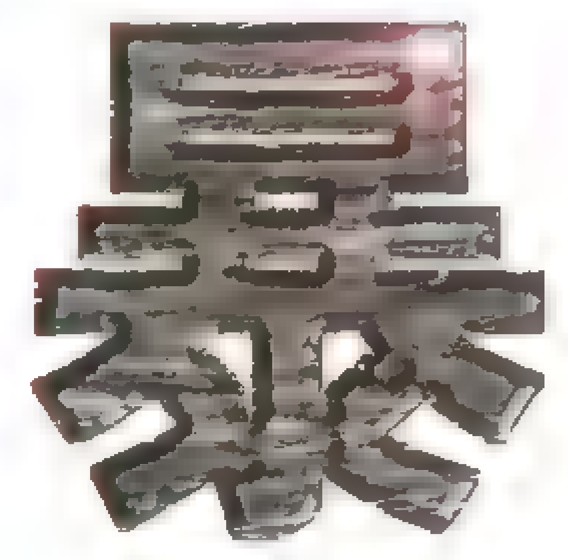
宇宙混沌 天地初開…

產品特色


綠魔施展凍結術


倒戈術 讓敵軍自相殘殺

隱身術深入敵陣



在一個溫馨的夜裡，神公仙毋一如往常地按照自己的形象，捏塑著心目中最完美的小泥人，他們創造出千千萬萬的男與女，在地球上發展自己的文明，神公仙毋一邊工作一邊玩鬧著，或許是嬉鬧過了頭，漸漸地火藥味越來越濃。泥塑的人偶也被武裝起來，在地球上佔領著各自的地盤，漸漸地，各式各樣的巨獸怪物也出現在戰場上，男與女的戰爭，於焉展開……

大点科技

龍騎士萬火穿心

龍騎士火柱攻擊

般若魔界
YAMARAJA

Westwood 金牌小組繼紅色警戒、黑暗王座2後再度推出全新

3D即時冒險四片光碟超大容量動作遊戲！內附完整中文手冊

第三波及Virgin聯手推薦1998年全國近20萬玩家們絕對不可錯過的好遊戲

INTERACTIVE entertainment
Westwood
www.westwood.com
台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號 7FA室 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

TONE

星際反抗軍之資源爭奪戰

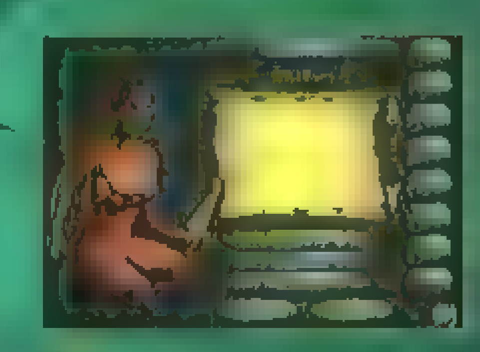
當大軍壓境為的是爭奪資源

最終的勝利將會屬於您或敵人？

Virgin繼"紅色警戒"、"地球征戰錄"1998年最新即時戰略遊戲

全3D立[illegible]以及炫麗[illegible]的地形地物保證[illegible]您玩的[illegible]

即時戰略遊戲專家第三波文化事業1998年強力推薦



全世界得獎最多"古老的[illegible]"系列[illegible]製作小組1998年力作

全新3D引擎及Hi Color畫面讓您完全[illegible]入RPG[illegible]實境的世界中

精彩的故事、炫麗的動畫、完美的好遊戲

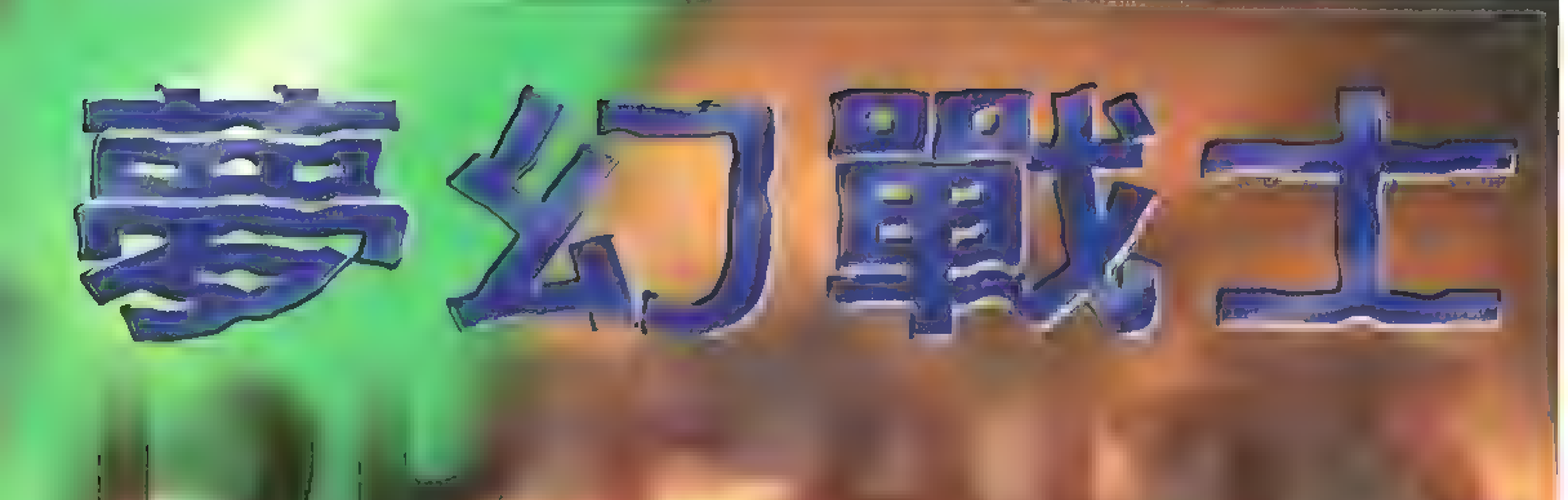
角色扮演遊戲專家第三波文化事業1998年強力推薦

七[illegible]II之戰[illegible]

第3波文化事業股份有限公司

TEL (04)3108989 FAX (04)3103838

TEL (07)2254[illegible] FAX (07)2254893



to reality

他，留著一撮長辮子
他，能跑能跳，能游水會飛行
他，會用武器，能打能鬥
他，擁有法力，還有分身術

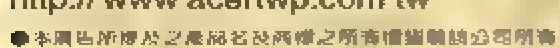
他是誰？是何方人物？
能拯救這個夢中世界嗎？

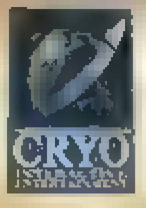
飛行...

魔法...

武器...

打鬥...





系統需求：Windows 95 or DOS，Pentium 90以上，16MB RAM，四倍速光碟，可選擇使用3Dfx加速卡

戰略RPG系列 最新代表作

英傑傳系列3

毛利元就

中文版

如果你曾經玩過「三國志英傑傳」、「三國志孔明傳」，你怎麼能錯過策略與道具更多、兵種更豐富、畫面更精美、戰爭複雜度更高、內容更生動有趣的「毛利元就」呢？

如果你曾不小心錯過「三國志英傑傳」、「三國志孔明傳」，那你怎能再猶豫，怎能一再錯過？

英傑傳系列 1

主角：劉備
年代：三國時代（中國）
戰役：64場（最少20回合）
登場人物：211人
兵種：11大類部隊屬性
策略：34種
道具：34種
84年8月發售　NT$1,350

英傑傳系列 2

主角：孔明
年代：三國時代（中國）
戰役：49場（最少20回合）
登場人物：200人
兵種：11大類部隊屬性
策略：48種
道具：224種
85年12月發售　NT$1,350

英傑傳系列 3

主角：毛利元就
年代：戰國時代（日本）
戰役：29場（最少40回合）
登場人物：200人
兵種：16大類部隊屬性
策略：65種　防具：19種
道具：83種　家寶：156種
預定87年3月發售　NT$1,100

研展開發

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1　Tel:(02)87803636　Fax:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1　Tel:(04)3108989　Fax:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F　Tel:(07)2254886　Fax:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw

亞特蘭提斯

失落的傳說 中文版

亞特蘭提斯，一個千載難逢的冒險機會

一個不能失敗的宿命之戰

全景的視覺技術

宏偉華麗的故事情節

- 能夠交談的人物多達50個

史詩般的架構

自己的說話特性

Atlantis

第三波文化事業股份有限公司

世紀房車大賽
MICROPROSE
16條跑道
16人連線
世紀房車大賽
即將刺激你的視覺神經
熱車時所留下的輪胎痕跡
可同時16人透過Modem、LAN或
Internet連線比賽
支援3D/FX、Power VR及Direct3D
支援3D/FX 加速卡
的人工智慧在各步兵、坦克及航空
飛行器上
分為簡單的訓練任務、寫實的歷史
戰役及虛擬戰役等
栩栩如生的呈現各種地面空中的軍事設
裝甲雄師II
M1 TANK PLATOON II
生產製造
第3波文化
http:// www.acertwp.com.tw

中文版

引導您潛入深邃的海底
尋找埋藏在粼粼的水波之下的秘密

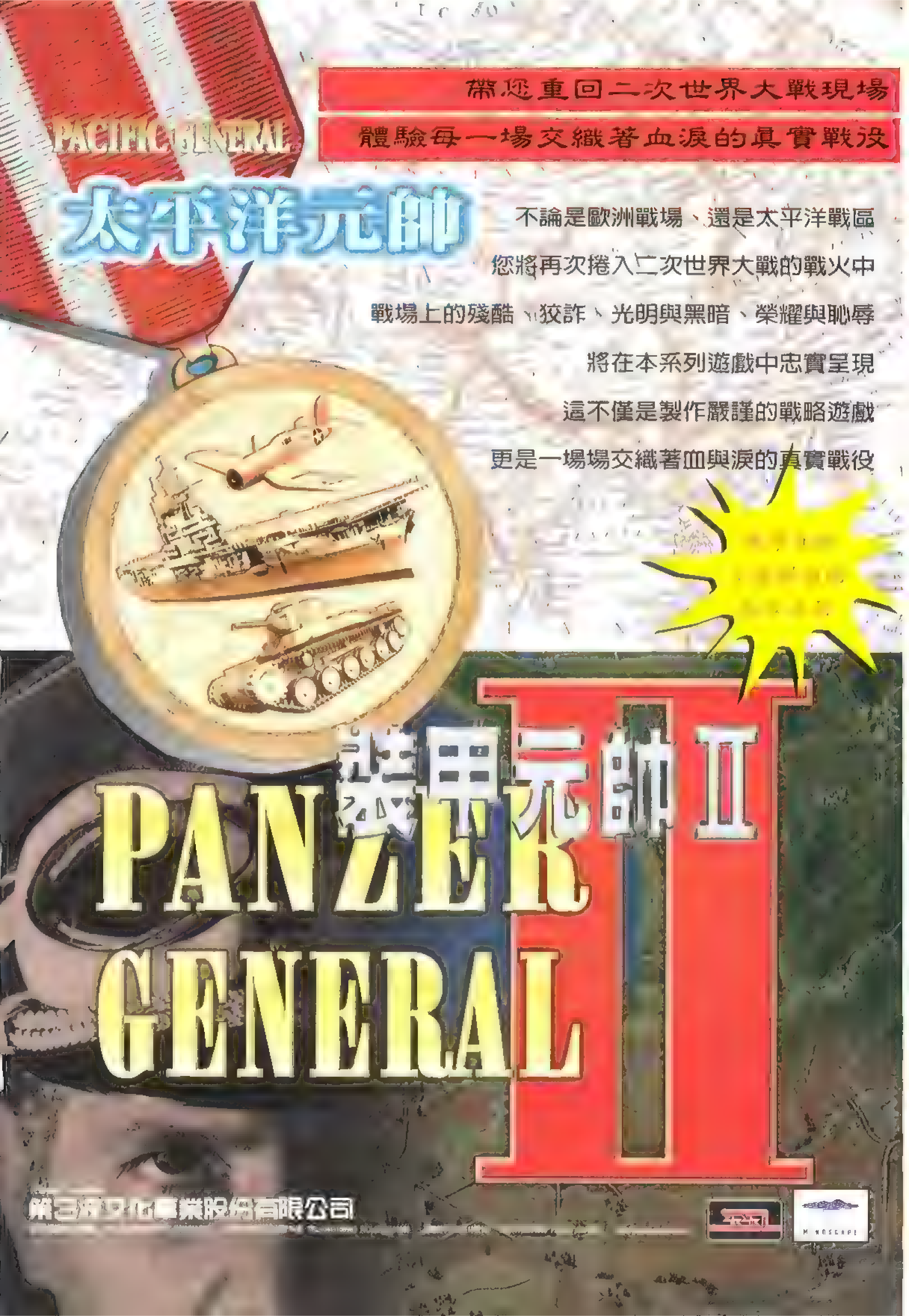
你消失了很長一段時間之後，回到了故鄉克里克，這是一個座落在美國東岸的小村莊，小時候你常在這裡渡假，你的叔叔塔克，一名退休的尋寶探險家，居住在這座村莊中，他要求你接管這項事業，任務就是找到沈船的殘骸，並打撈其中深藏的秘密寶藏，藉此所賺得的金錢將幫助塔克叔叔完成他長久以來的夢想，建立一座讓克里克引以為傲的海洋博物館。

這是個3D虛擬實境的世界，在富維爾的圖書館中探索神秘的檔案室，進入建有碉堡的修道院，與教會的騎士首領會面，解開海盜黑骨的受害者其陰魂作祟下所衍生的複雜謎團。

包含了5個神秘事件，從一艘西班牙帆船「聖安東尼奧」號開始，到一艘美國的定期蒸汽船「南方之星」號為止，為了將船上珍貴無比的考古寶藏從水底墳墓拯救出來，你必須設法找到這五艘沈船的殘骸。

完整豐富的文化資產，遊戲之中搜集了22段紀錄片，包括重大的地理發現、海盜的歷史、馬爾他教會的早期生活及[illegible]經過、鯊魚的食性、蒸汽船的沿革……等等。

精緻的圖片、曲折的劇情，加上完全中文化的訊息，喜愛冒險的玩家，絕對不可錯過，[illegible]的海底冒險吧！



帶您重回二次世界大戰現場
體驗每一場交織著血淚的真實戰役
PACIFIC GENERAL
太平洋元帥
不論是歐洲戰場、還是太平洋戰區
您將再次捲入二次世界大戰的戰火中
戰場上的殘酷、狡詐、光明與黑暗、榮耀與恥辱
將在本系列遊戲中忠實呈現
這不僅是製作嚴謹的戰略遊戲
更是一場場交織著血與淚的真實戰役
裝甲元帥II
PANZER GENERAL II
第三波文化事業股份有限公司

諜報特勤組

UBIK

的火力強大的武器及110種超自然多變的原力

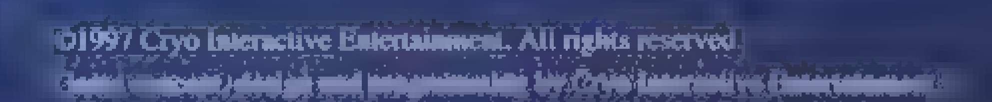
個組員達成任務

獨偵察，靈活運用每的組員的專長

代理發行、生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台中分公司/台中市大育東街100號7F之1



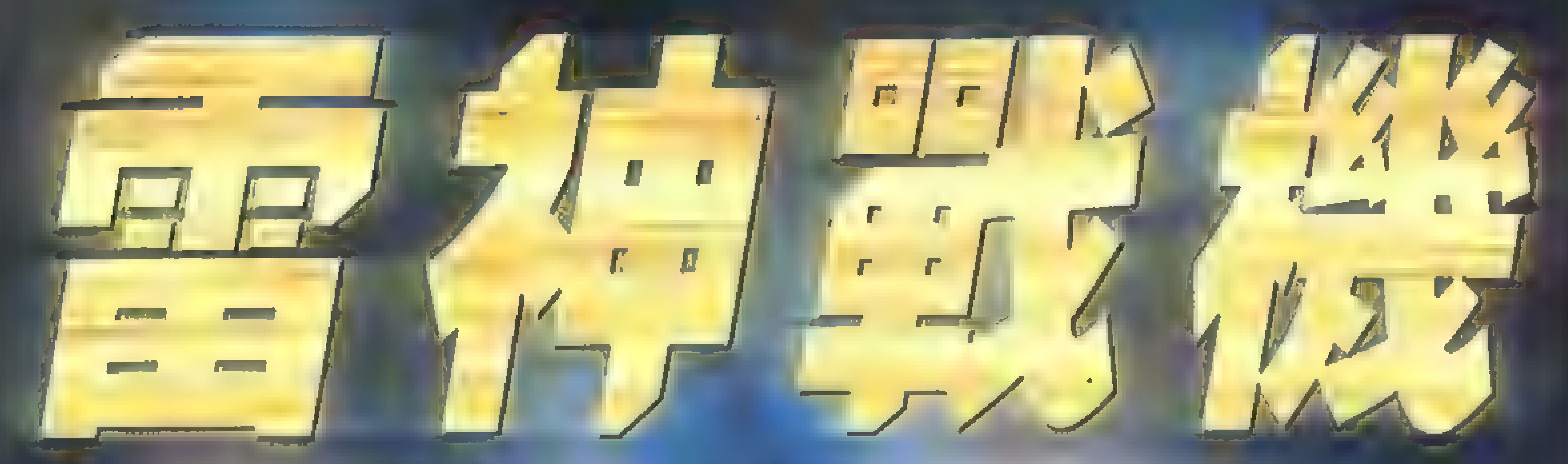
強勢登場
暗黑大地
即時的動作遊戲
令人嘆為觀止的視覺效果
25分鐘令人無法呼吸的高化質動畫影像
簡易的遊戲操作
3D即時動作冒險遊戲
帶您進入令人窒息的魔幻世界中
第3波文化事業股份有限公司
kalisto
is a registered trademark of MicroProse Ltd.

COMMAND & CONQUER
RED ALERT
"紅色警戒"
敬請認明第三波出品
遊戲玩家有信心!
原建議售價
2合1超値紀念價
台灣獨家代理
第3波文化事業股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw
INTERACTIVE entertainment

JSF

飛行模擬遊戲專家

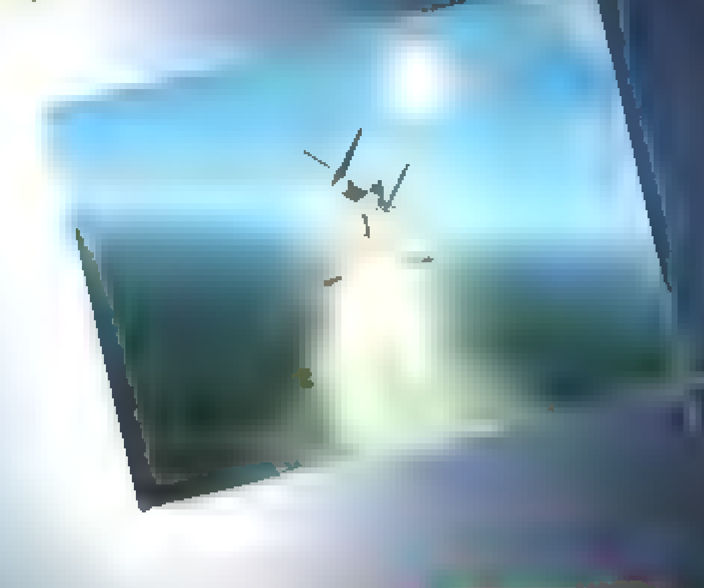
第三波文化事業1998年強力推薦

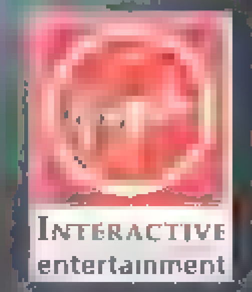


美國空軍未來主力戰機X-32及X-35戰機強力震撼現身在您的螢幕

直接支援3DFx Voodoo加速晶片與Direct 3D圖形效果

產品內附130頁中文手冊讓您更能輕鬆上手





魔與神……
於人間大戰七天七夜……
萬物失其居所
死屍遍野……
洪水猛獸猖獗……
人們只顧忘記這段血腥……
在這不穩定的平衡下苟活偷安……

魔神爭霸

FOR WINDOWS95

彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂　價：800 元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　名：陳重慶

非常吧排行榜

非常JAPAN

名次	遊戲	上回	廠商	類型
1	戰巫女	上回 1	ALICE SOFT	策略
2	銀河英雄傳説V	新登場	BOTHTEC	戰略
3	ときめきメモリアル～Forever With You	上回 6	KONAMI	策略
4	Vantage Master	上回 3	FALCOM	戰略 RPG
5	地獄 SEEK	新登場	PIL	策略（18 禁）
6	自慰	新登場	きゃんでぃそふと	文字冒險（18 禁）
7	鬼畜王ランス	新登場	ALICE SOFT	戰略（18 禁）
8	獵奇の檻 II	上回 8	PLANTECH	文字冒險（18 禁）
9	ALICE の館 4.5.6	上回 5	ALICE SOFT	綜合類
10	嫉～報復の章	新登場	D'Z	文字冒險（18 禁）

非玩壁者

阿貓阿狗

又是貓、又是狗的，到底是什麼阿貓阿狗？沒錯！就是『阿貓阿狗』！幾個小孩帶著一堆狗到處亂走已經夠怪了，還跟貓打群架，而且還會打輸！不可思議嗎？等到各位看到裡面的群貓亂舞，就知道原來木桶鎮的貓兒可是隻隻驃悍猛似虎哦！那木桶鎮又有啥好玩呢？金字塔遺跡、火山爆發這些總夠瞧了吧！只有這些嗎？當然不止！不過其它的地方，就等各位來來木桶鎮瞧瞧了！

排名	遊戲名稱	上回	公司	類型
1	炎龍騎士團外傳～風之紋章	上回 2	漢堂資訊	戰略
2	超時空英雄傳説Ⅱ～北方密使	上回 10	宇峻科技	戰略 RPG
3	天龍八部之六脈神劍	上回 1	智冠科技	角色扮演
4	三國群英傳	新登場	奧汀科技	戰略
5	阿貓阿狗	新登場	大宇資訊	角色扮演
6	俠客英雄傳Ⅲ	新登場	精訊資訊	角色扮演
7	終極動員令之紅色警戒	新登場	第三波	即時戰略
8	三國風雲	上回 3	世紀縱橫	即時戰略
9	仙劍奇俠傳	新登場	大宇資訊	角色扮演
10	神鵰俠侶	上回 5	智冠科技	角色扮演

國庫資訊 TEL:(07)2253687
[illegible]
TEL:(07)6352025
TEL:(07)8062134
左庫資訊 TEL:(07)2377391
宏華軟體書城 TEL:(06)2280395
達明圖書 TEL:(07)6968004
易朗（股）公司 TEL:(07)7227896
龍軒書局
銓緯資訊
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
電腦 TEL:(04)6235298
TEL:(04)2234101
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
TEL:(07)2222505
儒品資訊 TEL:(06)2296452
皇國電腦書販 TEL:(07)3651480
歸仁文化廣場 TEL:(06)2393330

冠龍科技 TEL:(04)2231662
騏業科技 TEL:(04)8754362
腦 TEL:(04)2213669
成太資訊 TEL:(04)4519000
東興電腦 TEL:(037)337865
遠太電腦科技 TEL:(04)2220050
諾貝爾書城 TEL:(04)5285196

TEL:(02)24220711
TEL:(02)29327046
TEL:(02)29900337
TEL:(03)3333000
TEL:(03)4252168
TEL:(02)25057033
唱片 TEL:(02)29548384
科技 TEL:(02)28217738
奈德資訊 TEL:(02)23890860
震日行 TEL:(02)23455559

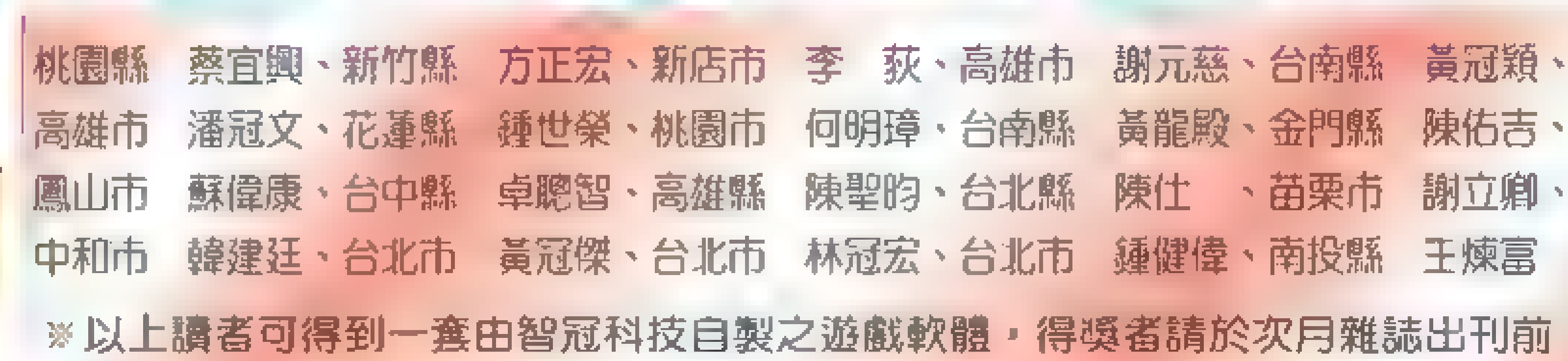
非常期待 非常讀者

非常爬行榜

排名	名次變動	遊戲名稱	代理商	類型	滿意指數
1	上回 1	仙劍奇俠傳	大宇資訊	角色扮演	98.6%
2	上回 5	暗黑破壞神	松崗電腦	戰略 RPG	96.6%
3	新登場	炎龍騎士團外傳～風之紋章	漢堂資訊	戰略	95.3%
4	新登場	阿貓阿狗	大宇資訊	角色扮演	97.2%
5	新登場	世紀帝國	第三波	策略	95.3%
6	新登場	超時空英雄傳說Ⅱ～北方密使	宇峻科技	戰略 RPG	96.4%
7	上回 4	金庸群俠傳	智冠科技	角色扮演	96.2%
8	上回 2	終極動員令之紅色警戒	第三波	即時戰略	97.6%
9	上回 6	古墓奇兵Ⅱ	第三波	動作冒險	97.8%
10	上回 9	神鵰俠侶	智冠科技	角色扮演	97.1%

排名	名次變動	遊戲名稱	代理商	類型	期待指數
1	上回 1	仙劍奇俠傳Ⅱ	大宇資訊	角色扮演	97.7%
2	上回 2	太空戰士Ⅶ	未定	角色扮演	98.7%
3	上回 3	大富翁Ⅳ	大宇資訊	益智	96.3%
4	上回 5	三國志Ⅵ	第三波	歷史模擬	94.2%
5	新登場	守護者之劍	帝技創如	角色扮演	94.1%
6	上回 7	風雲	智冠科技	角色扮演	96.9%
7	上回 9	神鵰俠侶Ⅱ	智冠科技	角色扮演	98.4%
8	新登場	模擬首都	智冠科技	模擬	98.5%
9	上回 4	同級生Ⅲ	歡樂盒	文字冒險	96.5%
10	新登場	魔法門Ⅵ～奉天承運	歐樂影視	角色扮演	98.2%

中獎名單


桃園縣 蔡宜興、新竹縣 方正宏、新店市 李 荻、高雄市 謝元慈、台南縣 黃冠穎、高雄市 潘冠文、花蓮縣 鍾世榮、桃園市 何明璋、台南縣 黃龍殿、金門縣 陳佑吉、鳳山市 蘇偉康、台中縣 卓聰智、高雄縣 陳聖昀、台北縣 陳仕 、苗栗市 謝立卿、中和市 韓建廷、台北市 黃冠傑、台北市 林冠宏、台北市 鍾健偉、南投縣 王煉富

※以上讀者可得到一套由智冠科技自製之遊戲軟體，得獎者請於次月雜誌出刊前與編輯部李小姐分 223 聯絡。

■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以[illegible]色[illegible]則代表發行日期與上月不同。

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於上月 20 日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參閱表後之發行公司資料表）。

■日期標示，上旬為每月 1 ～ 10 日，中旬為 11 ～ 20 日，下旬為每月 21 日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

3 月20日	創世紀 1 ～ 8 合輯	WIN95	1680 元	美商藝電
3 月未定	羅德斯島戰記	WIN95	800 元	歡樂盒
3 月未定	龍台潔娘	WIN95	760 元	歡樂盒
4 月上旬	地獄徽章	WIN95	未定	富峰群
4 月下旬	獅王傳說	WIN95	未定	富峰群
4 月未定	神閣世代	WIN95	800 元	歡樂盒
4 月未定	金狐狸	WIN95	未定	仕橙
4 月未定	魔法門 VI	WIN95	未定	歐樂影視
4 月未定	大地之劍	DOS/WIN95	680 元	大宇島
4 月未定	錦花緣	DOS/WIN95	700 元	大宇島
4 月未定	RPG 總動員 英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
5 月上旬	科隆戰記～受咒之地	WIN95	未定	富峰群
5 月未定	卡茲之翼	WIN95	未定	歡樂盒
5 月未定	戰神記事	DOS/WIN95	680 元	大宇島
5 月未定	光闇紀事	DOS/WIN95	680 元	大宇島
6 月未定	神龍教	WIN95	880 元	歡樂盒
6 月未定	憾天神塔	DOS	800 元	歡樂盒
6 月未定	毀天滅地	DOS/WIN95	720 元	大宇島
未 定	新龍門客棧	WIN95	880 元	歡樂盒
未 定	魔界歷險	WIN95	880 元	歡樂盒
未 定	風雲	WIN95	未定	智冠科技

4 月 1日	三國誌	WIN95	未定	光譜
4 月 5日	蜘蛛超人	WIN95	600 元	華義國際
4 月15日	KG 棒三國志	WIN95/NT	未定	旭光
4 月上旬	頑劣家族	WIN95	720 元	松崗
4 月未定	王者之棋 英文版	WIN95	未定	英特衛
6 月下旬	非常天才	WIN95	未定	正先資業
未 定	超級麻將大亨	WIN95	未定	正先資業

發行公司資料表：

TEL:(02)2706-3231
FAX (02)2706-0078
E-mail rainsoft@ms7.hinet.net

TEL:(02)2395-7200
FAX (02)2395-7201
Web:http://www.ttime.com.tw/

TEL:(02)2232-0033
FAX (02)2231-2679
E-mail fullxorp@tpts1.seed.net.tw

TEL:(02)2918-4601
FAX (02)2914-9835
E-mail and9763@ms1.hinet.net

TEL:(02)2999-6768
FAX:(02)2999-2195
E-mail www.interwise.com.tw

TEL:(02)2232-3670
FAX:(02)2232-3671
Web:http//promile.com.tw/

TEL:(02)2875-4932
FAX:(02)2873-0475

TEL:(02)2965-1782
FAX:(02)2966 9625

TEL:(07)226-0366
FAX:(07)226-6086

3月10日	F/A-18 KOREA 英文版	WIN95	1100元	華義國際
3月下旬	無限飛行II	WIN95	840元	松崗
4月1日	F-15 大鵬鷹揚	WIN95	1280元	美商藝電
4月15日	夢幻西餐廳	WIN95	700元	華義國際
4月未定	F22 空優戰鬥機 英文版	WIN95	未定	英特衛
4月未定	噴射戰鬥機之完全燃燒 英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
4月未定	獨霸星海 英文版	WIN95	未定	力藝資訊
4月未定	模擬首都	WIN95	720元	智冠科技
5月5日	空中格鬥王 英文版	WIN95	800元	華義國際
未定	武則天～風之篇	WIN95	未定	歡樂盒

3月20日	模擬野生動物園	WIN95	980元	美商藝電
3月27日	黑暗啟示錄	WIN95	980元	美商藝電
3月下旬	龍霸天下	WIN95	未定	智冠科技
4月1日	絕地風暴II	WIN95	1080元	美商藝電
4月1日	地城守護者	DOS/WIN95	1080元	美商藝電
4月15日	三國正史	WIN95	1180元	美商藝電
4月上旬	星海爭霸	WIN95	1500元	松崗
4月下旬	反抗軍	WIN95	未定	松崗
4月未定	花木蘭	DOS	未定	仕積
4月未定	戰國降魔錄	WIN95	未定	仕積
4月未定	無人島物語R	WIN95	未定	力藝資訊
5月15日	工人物語II 英文版	WIN95	800元	華義國際
未定	花仙子夢工廠	WIN95	未定	正先實業
未定	魂之石	WIN95	未定	正先實業

3月下旬	VR 戰警II 英文版	WIN95	880元	鼎昌
5月下旬	鋼鐵戰場	DOS/WIN95	720元	光譜科技
5月未定	酷小子 英文版	WIN95	未定	力藝資訊
6月未定	Free Space 英文版	WIN95	未定	英特衛
未定	雷電II	WIN95	800元	俊仲

4月中旬	'98 動感美國職籃 英文版	WIN95	未定	鼎昌
5月未定	致命快艇 英文版	WIN95	未定	英特衛

發行公司資料表：

TEL:(02)2653-3603
FAX:(02)2653-3605

TEL:(02)2293-9072
FAX:(02)2293-9073

TEL:(02)2356-3567
FAX:(02)2356-0969
Web:http://www.softstar.com.tw

TEL:(02)2747-6588
FAX:(02)2747-6312
Web:http://www.ea.com.tw/

TEL:(02)2218-9808
FAX:(02)2218-9801
Web:http://www.mmi.com.tw/

TEL:(02)8780-3636
FAX:(02)8780-5656
Web:http://www.acertwp.com.tw

TEL:(02)2706-0660
FAX:(02)2754-8803
Web:http://www.ussummit.com.tw/

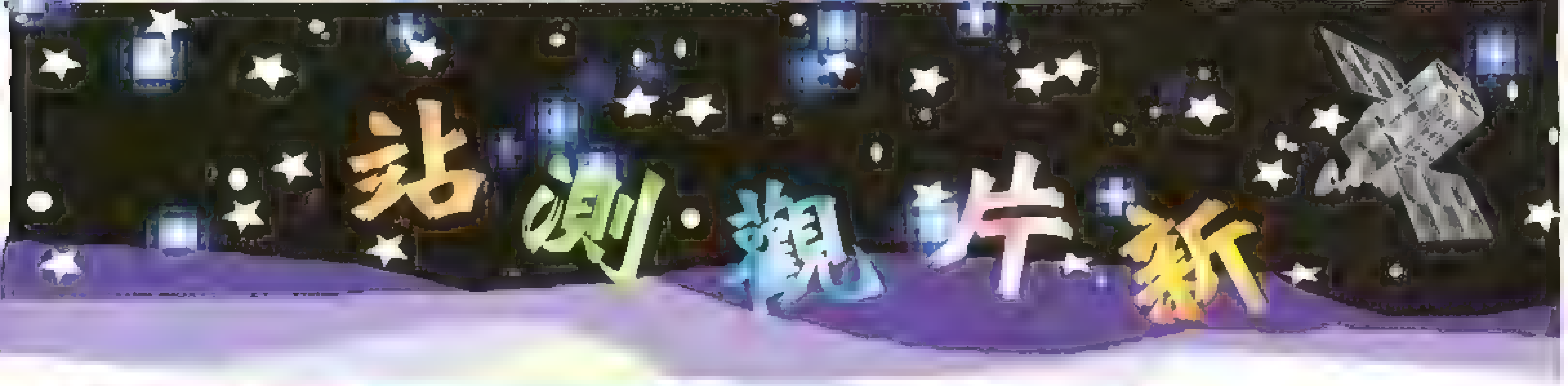
TEL:(02)2704-2762
FAX:(02)2704-4454
Web:http://www.unalis.com.tw/

TEL:(02)8780-2266
FAX:(02)8780-3370

TEL:(02)2389-8673
FAX:(02)2389-8674

TEL:080-741009
FAX:(07)815-1992
Web:http://www.soft-world.com.tw

新片觀測站



3月下旬	人間道之少年燕赤霞	DOS/WIN95	720元	安峻
3月下旬	極速摩輪之曼島大賽 英文版	WIN95	980元	鼎昌
4月上旬	絕地武士資料片～聖殿之謎	WIN95	750元	松崗
5月中旬	東京番外地 英文版	WIN95	未定	鼎昌
5月中旬	超級房車賽 英文版	WIN95	未定	鼎昌
5月未定	劍魂 英文版	WIN95	未定	英特衛
6月未定	Crime Killer 英文版	WIN95	未定	英特衛
6月5日	特勤戰警 英文版	WIN95	800元	華義國際
6月未定	勇者泡泡龍 II	WIN95	未定	龍愛科技
未定	鬥神傳 II	WIN95	880元	俊仲
6月上旬	幻世錄	WIN95	740元	輿汀科技
未定	劉備傳	WIN95	未定	智冠科技
未定	聖戰英豪	WIN95	660元	亨利
3月20日	新世紀福音戰士	WIN95	1000元	華義國際
3月中旬	時空戀人	WIN95	720元	富峰群
4月未定	巫毒小子	WIN95	未定	力藝資訊
4月未定	Black Dahlia 英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
4月未定	亂蝶	WIN95	760元	歡樂盒
5月未定	聖戰千秋 英文版	WIN95	990元	英特衛
5月未定	教育實習	DOS	760元	歡樂盒
6月中旬	絕命凄殺 英文版	WIN95	未定	鼎昌
6月未定	Of light and darkness	WIN95	未定	英特衛
未定	Hi.To.Mi	未定	未定	歡樂盒
[illegible]定	[illegible]	WIN[illegible]	[illegible]	[illegible]

戰略 (WAR)

3月下旬	誌武神大戰	DOS/WIN95	880元	富峰群
3月未定	光頭樂園 英文版	WIN95	650元	力藝資訊
4月未定	水滸傳	WIN95	720元	智冠科技
5月未定	2910 天鈦計劃	WIN95/NT	未定	歐樂影視
5月未定	M.A.X. 2 英文版	WIN95	未定	英特衛
5月未定	Alien Intelligence 英文版	WIN95	未定	英特衛
6月15日	水滸傳	WIN95/NT	未定	旭光資訊
未定	天使爭霸	WIN95	未定	歡樂盒

發行公司資料表：

TEL:(02)2231-6454
FAX:(02)2231-6424
E-mail gamebox@tpts5.seed.net.tw

TEL:(04)2201-8369
FAX:(04)2202-2557
E-mail:funyours@ms2.hinet.net

TEL:(02)2756-5833
FAX:(02)2756-5862
Web:http://www.cdsoft.net/

TEL:(02)2581-2672
FAX:(02)2581-5072
Web:http//www.hwaei.com.tw/

TEL:(02)2351-3291
FAX:(02)2351-3447
Web:http//www.all-luck.com/

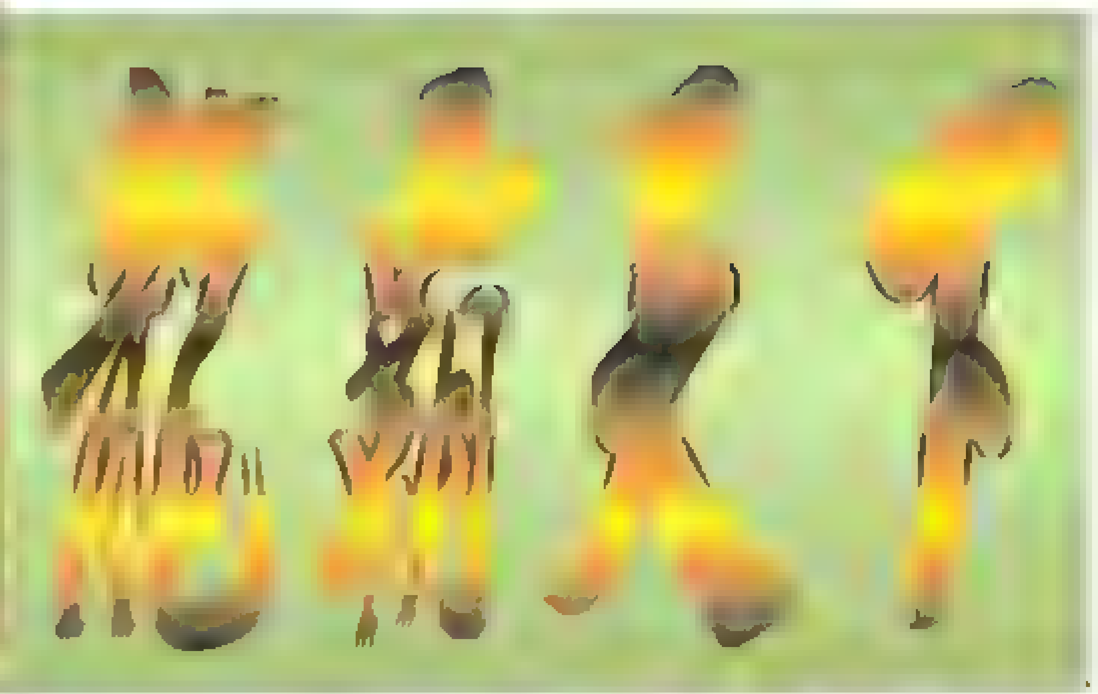
TEL: 02 2999 6883
FAX:(02 2999-7061
Web:http:// www.kingformation.com.tw

TEL: 02 29.4-2497
FAX:(02)2914-2505
Web:http//www.sungraph.com/

TEL:(02 2648 5858
FAX:(02 2648 4288
Web:http//www.apexsoft.com.tw

TEL:(02)2662 5266
FAX:(02 2662 5263
Web:http://www.wordwise.com.tw/

TEL:(02)2771-2968
FAX:(02)2778 3633
Web:http//www.playtime.com.tw/



不預設劇本、自由度十足

以往遊戲最大的通病就是預設了主角的路線，不管是正反派的設定，以而玩家就是一定要照著劇本走，當你是好人的時候，就一定得循規蹈矩，殺人放火那是千萬使不得的；當你是壞人且殺紅了眼的時候，如果起了惻隱之心，那是會被人笑的！所以本遊戲推翻這種古老設定角色，不對玩家做任何的預設路線，換言之，就是玩家將可以自由選擇扮演正派或是反派。當然，遊戲的過程也將因為玩家的舉動而有所回應，比方說玩家實在是殺了太多的無辜平民，以致人神共憤，那麼你可要小心，會有許多歸隱江湖的俠客出來替天行道，殺得你下跪求饒呢！

遊戲主要的進行方式是採類似三國志系列遊戲般的策略模式，遊戲的發生時空主要是在古代的中國大陸，玩家扮演地方藩王，因不滿皇帝專政，而暗中致力雄厚自己的基礎，鑄錢、耕作、招兵買馬、暗蓄死士，伺機揭竿起義，推翻皇朝，自立為王。在『龍霸天下』的中國地圖中設計了許多的城池，要塞與鄉村，每個城鎮都賦予其特殊而獨立的名字，像青龍關、百毒村、海狼寨等，最後還有皇帝老爺的駐城皇城等共有百座城池。而這些城池都有不同的特性與駐軍屬性，由城名就可略窺一二了，像百毒村就是充滿蠍子、蜘蛛一類的毒物，有的城鎮則多道士等等，因此各城池的攻略法也就不近相同了。

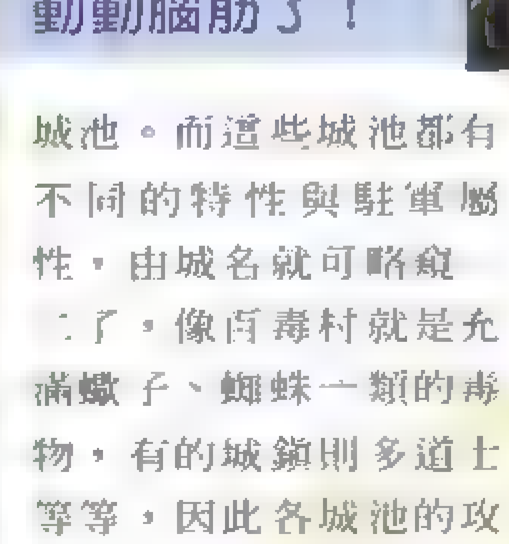
遊戲一開始玩家僅佔有一座城池，因此必須運用智慧好好的經營，加強城池的建設，然後培養一群效忠的死士，一步步鯨吞蠶食天王老子的領地，然後與另一個勢力龐大的藩王展開正面交鋒，成就您一統霸業的權慾野心！不過，要特別小心除了頭號對手外，還有海賊、山賊，也會虎視眈眈您的領地。所以，別只顧於征戰，大後方也是要守一下的喔。

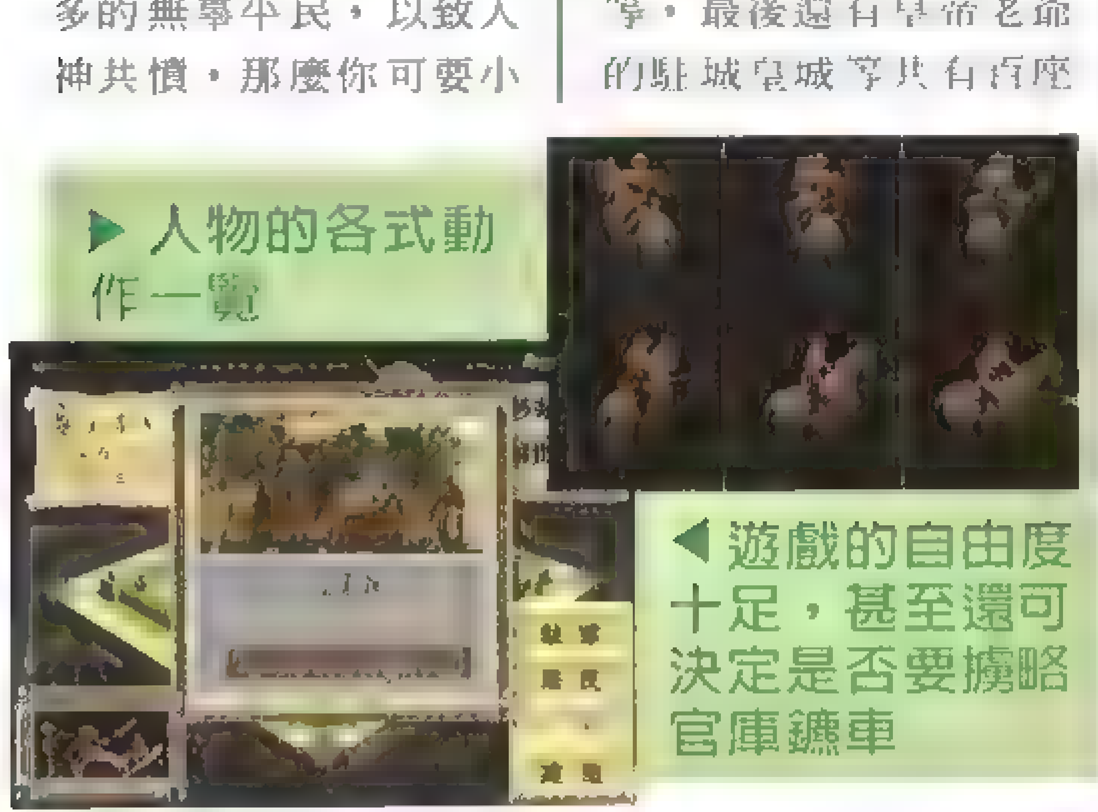
遊戲的另一項優點就是擁有豐富的兵種，輕步兵、重步兵、輕騎兵、弓兵、和尚、武僧、道士、忍者等共有四十多種以上，而且每一種兵都有其獨特的攻擊性，像重騎兵在武裝強鎧甲厚，生命力與攻擊力都是一流的，最適合當衝鋒部隊，但是缺點是生產的時間相當的長，想要多幾支這樣的部隊可能較困難；武僧擁有醫療和各種防護能力等。

▶玩家一開始只擁有一座城池

◀遊戲的目的是一統天下

▶每一座城池的特性與屬性都不相同，該如何攻略就得靠玩家們動動腦筋了！



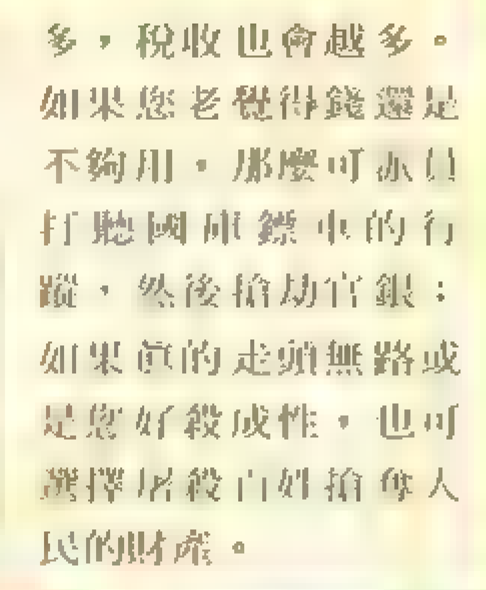


▶人物的各式動作一覽

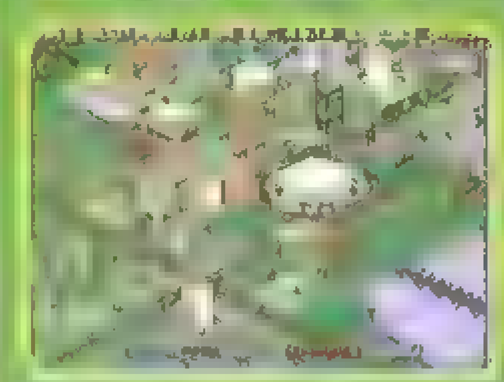
◀遊戲的自由度十足，甚至還可決定是否要擄略官庫鏢車

好好發揮您的策略手腕吧！

在征戰的過程中，玩家的部隊會隨著經驗的累積而不斷的升級，而升級後的各種部隊也代表著各種屬性與能力的提昇。跟兵種息息相關的是城鎮內的建設，一個兵種是否能在該城鎮內生產，決定於城鎮內是否有訓練該兵種的特殊建築，但蓋不同的建築所耗費的黃金和時間也不同，所以如何在適當的時間興建最適當的建築也是玩家要留意的課題之一。至於黃金如何來？這就是重點了，每季村民都會定時的奉上稅收，因此若該城人口豐富，那麼您將擁有較多的稅收，所以佔領的城鎮越多，稅收也會越多。如果您老覺得錢還是不夠用，那麼可派員打聽國庫鏢車的行蹤，然後搶劫官銀；如果真的走頭無路或是您好殺成性，也可選擇屠殺百姓搶奪人民的財產。



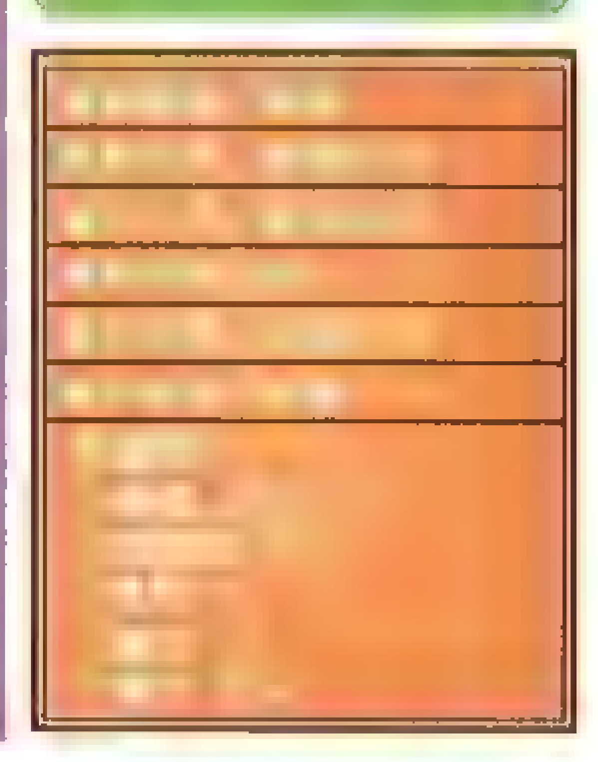
遊戲中的戰鬥畫面

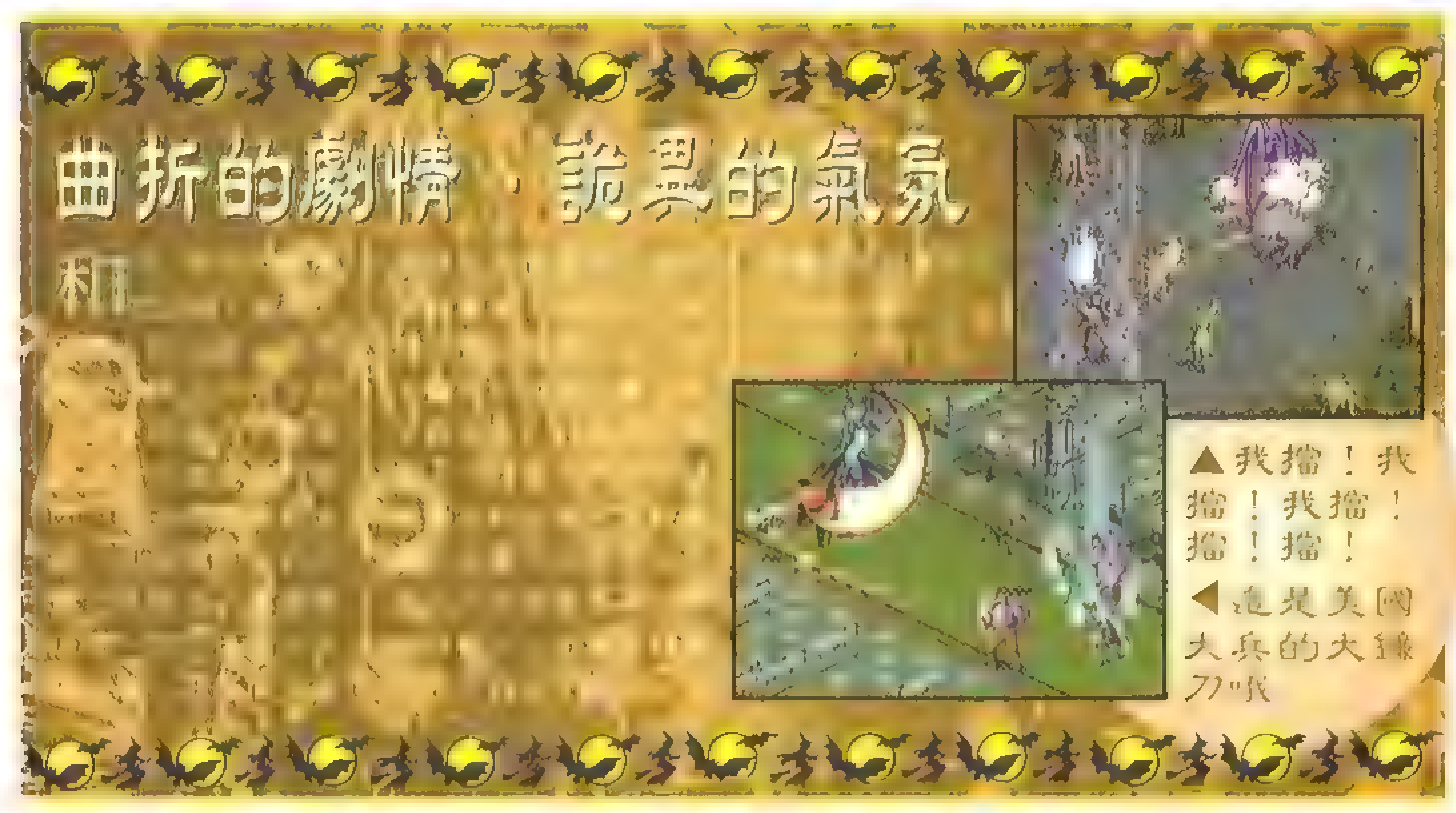


華麗精緻的古畫風、全3D建構大作

在美術的表現上，玩家從畫面上就可以略窺一二，龍霸天下是國內使用3D製作建構最多的一款大作，不論人物造型、場景、地圖、插畫、動畫、裝備，全部都以3D系統製作，動畫圖數高達一萬餘張。由於所有的人物造型都是以3D程式架構模組，計算完成後再以人工修飾而成，所以在龍霸天下中，您將可以看到登場人物無以倫比的細膩動作。不論是攻擊、移動、施法或是挨打，每組動作皆平均有二十張以上的動畫量（所以囉，動畫總數會一萬餘張絕對不是隨便灌水的）。而且，除了人物造型外，在戰場上出現的東西如樹木，石塊，小井，石板等，亦全部都是以3D產生的。不僅如此，在龍霸天下中連大地圖畫面中的地型都是以3D製作而成的，您將可感受到高山、河流、沙漠、海洋等真正的地形差異。這款遊戲即將上市，我們後續將作更多的介紹，請大家拭目以待吧！

採用3D模組製作的人物造型





▲我擋！我擋！我擋！擋！擋！

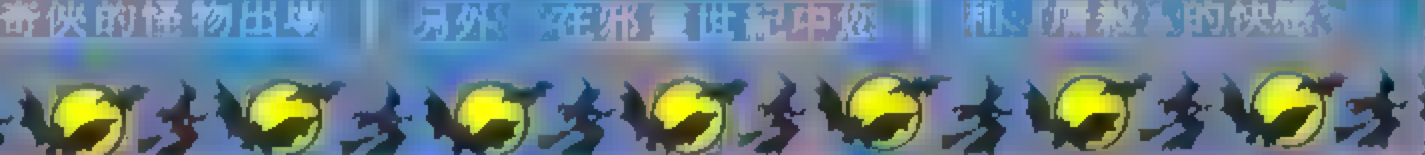
◀這是美國大兵的大鐮刀喲

沒有不斷練功的煩惱

遊戲中的戰鬥動畫採用45度斜線攻擊方式，突破了以往戰鬥角度單一的界限，在場戰中，隨著地形的不同，主角與敵方人員的出現位置均會有變化，即使是普通的小妖小怪，也會讓您有多種不同的新鮮感。

您會為以往遊戲中的不斷練功感到厭煩嗎？我們保證您在本遊戲中將不會有如此的煩惱。邪靈世紀採用了類似仙劍奇俠的怪物出現方式，所有的怪物都會在地圖上[illegible]無遺，您可以隨心所欲，想殺就殺，想走就走，而且每種怪物特性分明，為地圖增添了動人的色彩。另外，在邪靈世紀中您

[illegible]精緻的人物造型[illegible]取而代之的是大而清晰的人物和超級龐大、色彩艷麗的[illegible]，以增添您視覺的享受和[illegible]的快感。



兩全其美的戰鬥方式

▼人物與建築都充滿中世紀的歐式氣息

[illegible]

擊力與法術的雙多[illegible]急。在邪靈世紀中[illegible]遊戲中出現的怪物對戰達到一定的次數，便可以將它收錄於[illegible]戰鬥中使用，而[illegible]物的次數可是不同的喔，這也許是[illegible]型玩家的福音[illegible]的怪物收編入隊伍

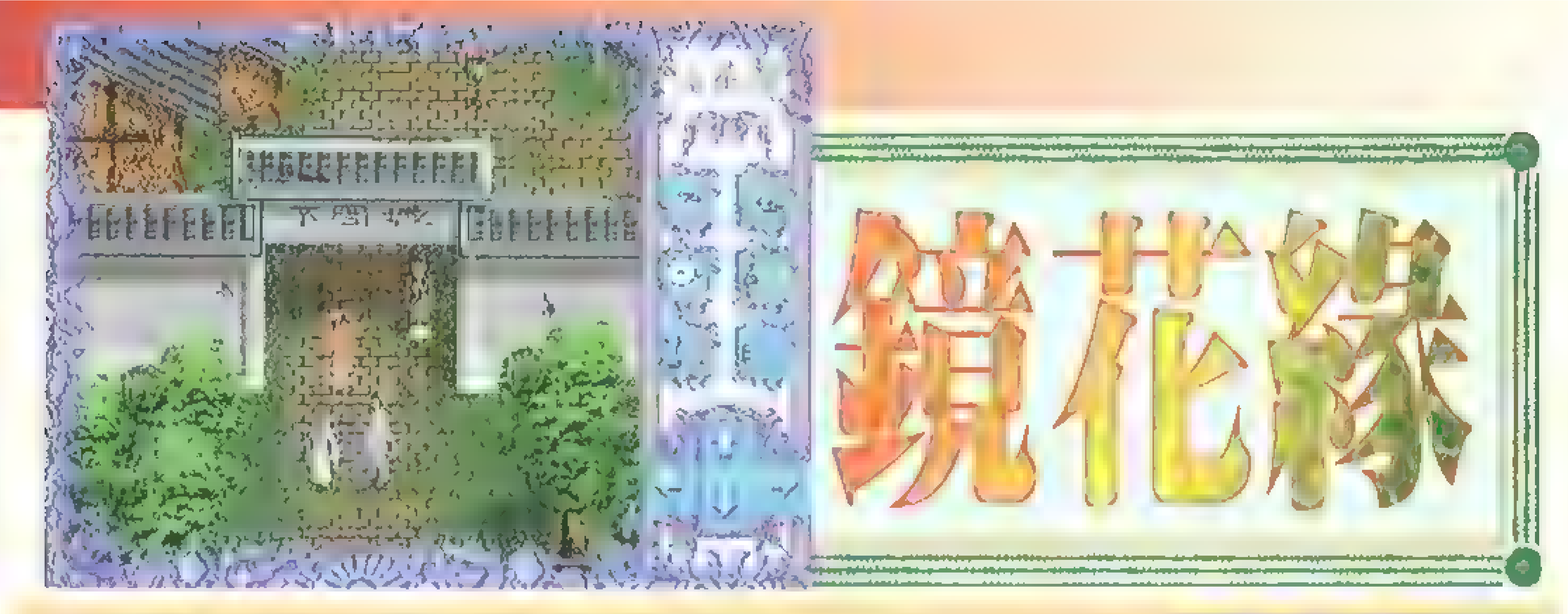
[illegible]

隨著人物[illegible]的[illegible]，[illegible]也相應地擴大，一組組而完整的歐洲中世紀建築[illegible]時代的神秘氣氛，會讓您有

[illegible]的感覺，[illegible]魔王[illegible]城的[illegible]，[illegible]的氣息，[illegible]恐怖的[illegible]一個全新未知的魔幻世界。

遊戲類型／角色扮演
設計公司／[illegible]工作室
發行公司／天堂鳥
使用平台／DOS
發行時間／[illegible]
發行版本／光碟

硬體需求：
機種：P-75以上
記憶體：16MB
音效：[illegible]
顯示：SV
操作：K



故事龐大、結構嚴謹的章回式RPG遊戲

鏡花緣的故事起緣自天界百花仙子與月宮嫦娥的一場口角紛爭，在王母娘娘的壽辰宴會中，嫦娥要求百花仙子令天下百花齊放來為王母娘娘祝壽。沒想到百花仙子竟以『百花各有時令，豈能說開就開』的理由一口回絕嫦娥的要求。嫦娥當場拉不下臉，於是便與百花仙子有了過節。同時兩人並約定如果有一天真的百花齊放，那麼百花仙子便必須被貶下凡重新修練正果。

凡間當時正值大唐滅隋的年代。唐太祖、太宗本是隋朝臣子，篡了煬帝江山，雖是天命卻因為殺戮過重，且玄武門事件傷殘手足，煬帝便趁機到陰曹控告唐帝國父子的種種不是，要求轉世報仇。眾人直據報商量後定論，與其煬氏出世報仇，又結上來生不解之冤，莫若一天魔下界，擾亂唐氏江山，任其自興自滅，以彰報施。

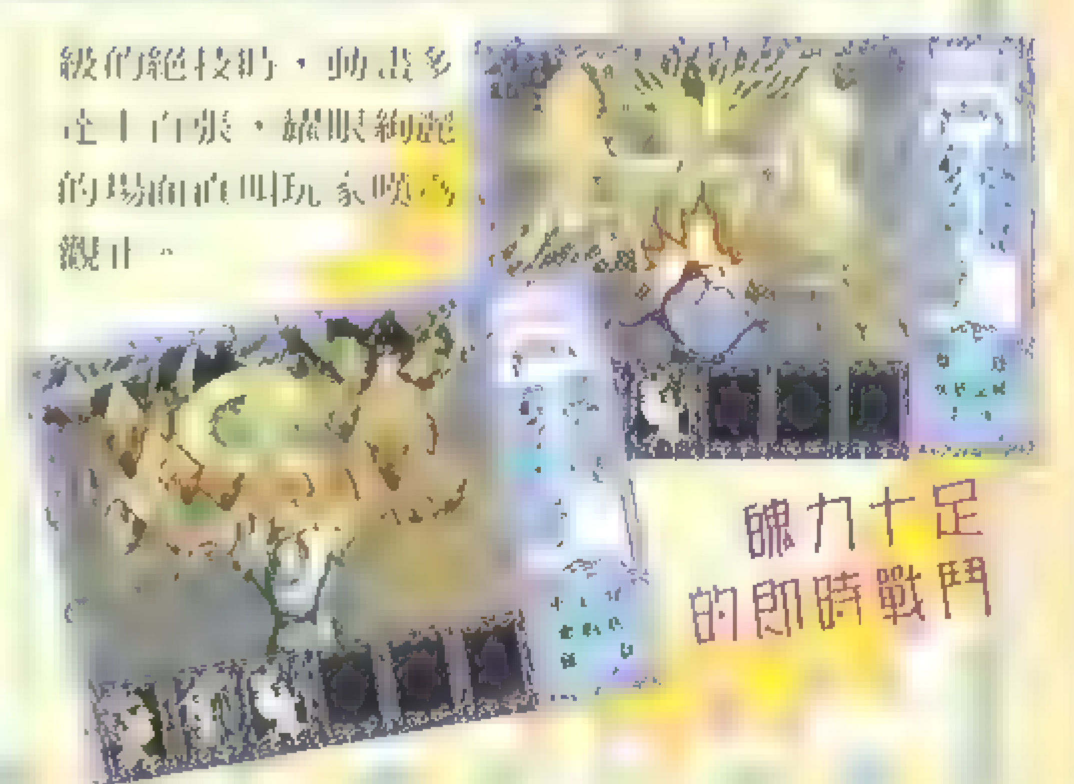
時正太白星君煉丹爐中的心月狐思凡獲遣，太白金星決定由心月狐投胎為唐家人了，錯亂陰陽，以消此罪孽。而心月狐下凡投胎便是日後的武后則天。嫦娥獲知心月狐下凡之事，便告訴心月狐：『星君此番下界為帝，皇家榮華富貴皆不為過，若有一人能叫四季名花同時齊放，萬紫千紅花團世界，方顯星君通天本領。』心月狐本就頑皮異常，一聽嫦娥此種建議，便說：『這有何難，我一登基便要叫天下百花同時齊放，仙子等著看便是。』

遊戲中的各式場景

絕對不容許您有任何一秒鐘遲疑的即時戰鬥系統

遊戲中共有六位主角，另外還有兩百餘種的怪物。每一個人或怪物都有自己的聚氣時間、屬性等。不但考驗玩家的智慧，更考驗玩家的反應。如果您的手腳太慢，敵人會毫不留情的進行攻擊。不過為了配合各種程度的玩家，製作小組在系統中加入了三種難易度的選項。玩家可以先選擇較簡單的選項，等到熟悉一切操作方式時，再選擇困難度高的選項，相信對喜歡即時作戰的玩家會是一種挑戰。

遊戲中的主角隨著等級提昇，會學到十餘種的絕技，當施展最高級的絕技時，動畫多達上百張，耀眼絢麗的場面會叫玩家嘆為觀止。



魄力十足的即時戰鬥

武則天登基、天下百花齊開

古色古香的中國式律意

果然武則天登基日，便寫了一封公告，令天下百花齊開，百花礙於皇帝之命不敢違抗。於是在洛陽城內頓時一片花海，好不壯觀。而百花仙子也輸了當年與嫦娥的賭約，下凡至人間投胎到中土中村鎮的唐家。而私自不依時節開花的仙子也都紛紛被貶到凡間的各地。

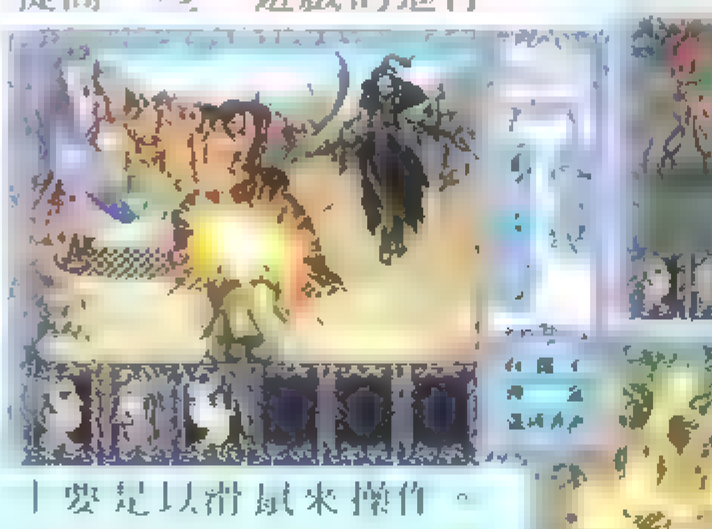
故事便從百花仙子開始。故事中主角『唐敖』是百花仙子～唐小山在凡間的父親，因為結拜兄弟駱賓王起兵反武后之事被削去功名。因此意志渙散，在因緣際會下得知海外有一個小蓬萊仙島，於是決定出外尋求成仙之道。遊戲總共分成兩個階段進行，第一部份是屬於唐敖的旅途，第二段則是在唐敖失蹤後，唐小山決定尋找父親下落，並逐漸抽絲剝繭，將自己的前世今生之謎一一解開。

創新的隊伍玩法

遊戲中有一個「隊伍編列」的選項，可以讓玩家隨意調整隊形。玩家可以隨意將任何主角排在第一個位置（即LEADER的意思），如此在地圖行走時，便會看到排在第一個位置的人物出來行走、談話。要注意的是，某些場合必須要特定的人物出來談話才能過關。每一個主角都有自己獨特的行走姿態，讓您百看不膩。

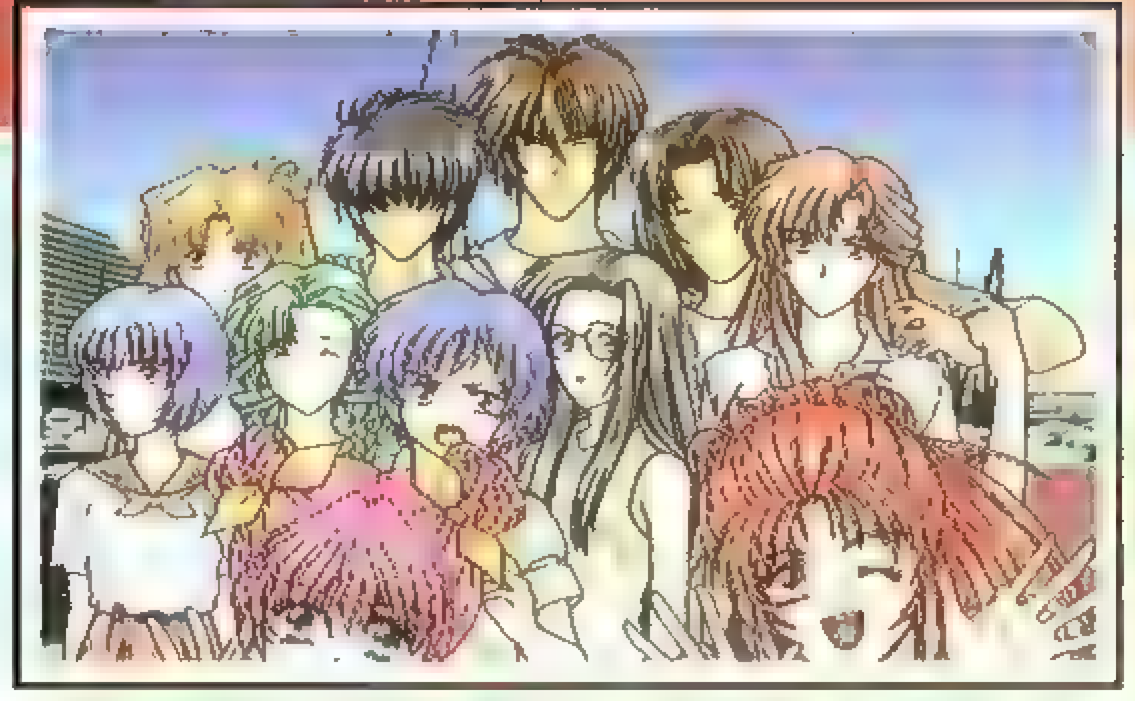
另外隊伍的編列也會影響作戰時防禦的能力。例如：如果將年事已高的多九公排在隊伍的最旁邊，他可能以較容易掛掉。放在隊伍的中央，因為旁邊的人可以保護他，所以防禦力就跟著提高一些。遊戲的進行主要是以滑鼠來操作，但在移動時也可以利用鍵盤來控制行走方向。另外遊戲的系統選單都用圖形方塊來表示，圖示簡單，讓人一目瞭然。更重要的是遊戲中加入了『對應熱鍵』的功能，在即時作戰時更能發揮以速度取勝的功效。

龐大的遊戲架構中加入了許多的謎題，玩家要隨時留意與平常村人的對話。因為那可能是重要的線索。而遊戲中的音樂完全配合場景及事件，不但音樂多達三十餘首，音效更高達百餘種。玩家們不妨拭目以待吧！



計劃報告三

[illegible]



無人島物語R

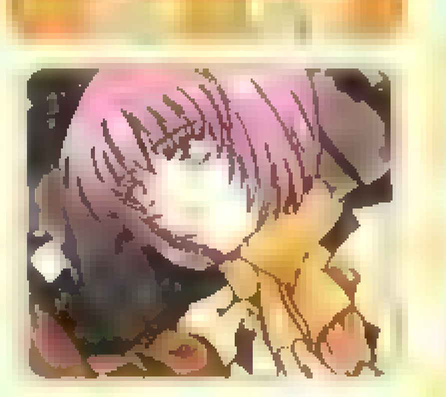
超人氣 戀愛模擬遊戲

在遊戲中，玩家扮演的是一個自小就失去雙親、爲了唸完大學，不得已只好半工半讀，幾乎每人都在打工當家教的人…。就在他努力的爲生活打拼時，有一天，他所教學生中的一個成績進步了很多，那個學生的父母很高興，就送主角一趟夏威夷之旅當作獎勵。而同行的人有他全部的學生、大學的損友、以及心儀的女孩和以前的女朋友。這會是一個什麼樣的旅行呢？主角懷著興奮的心情來到了夏威夷，且一群人借了遊艇到無人島遊玩，但到達無人島後，不幸的事卻降臨在他們身上。在這個不幸的遭遇裡，一群人得在無人島上自立更生3個月，雖然主角也已經欲哭無淚了，但還是要帶領著大家活下去，在這個過程中，將會和女孩們共享許多經驗，有時是困惑和不安，有時是又驚又喜。說不定，在經歷了這些過程之後，這些女孩的其中一人會發現，一份仲未發覺的感情，已經悄悄地走進她的心裡了呢！然後，故事即將進展到人生的下一章…

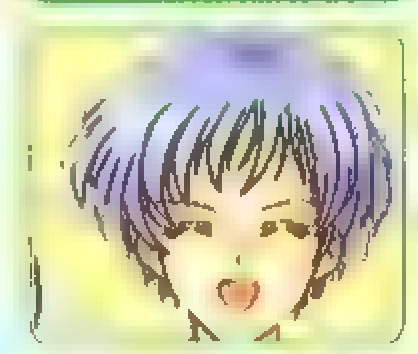
↑夏威夷之旅的飯店場景

遊戲中的人物介紹

國立城東大學法學院3年級，22歲。遊戲中的您，雖然多災多難，但個性仍保持著絕對開朗，只不過，一生還是註定勞碌。您到了無人島之後（其實也不是真的『無人』啦，還是有原住民的），是不是能夠改變人生的命運呢？在同行中的5個人中，至少有一個人能告訴您這個答案。至於會是誰，我想，就要看您的表現了。而且，要怎麼開創未來，也只有您自己才能決定。希望，您能順利地擺脫不幸的人生，並且開啓光輝未來的大門。



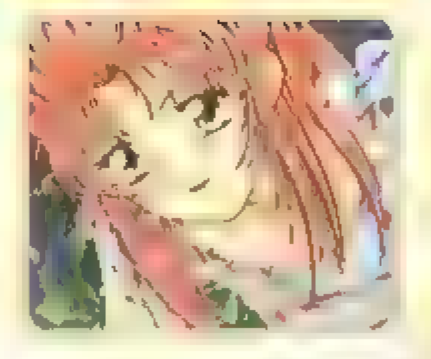
都立南高校1年級，16歲，雙魚座AB型。主角的學生之一，不擅言談，個性非常的消極，這是因為她是某個大公司老闆的私生子，所以才會造成她這樣的個性。情緒也不會輕易地表現出來，不過，內心卻相當的堅強。



私立掘倉學園高中1年級，16歲，射手座AB型。主角的學生之一，劍道部的團員，個性很男性化，為了配合自己的個性，留著一頭清爽的短髮，不過，她家裡其實是茶道的宗師。

真平 裕樹

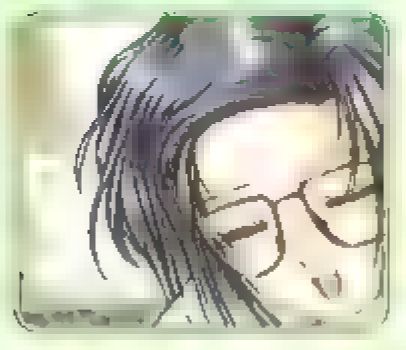
國立城東大學文學院3年級，22歲，天蠍座B型。簡單的說，他是一個花花公子。所以，他遊戲人間，對女孩子抱持著寧濫勿缺的心態，到目前為止，已經和數不清的女孩交往過，所以，他自認對女孩子很有辦法。在學校參加了很多的社團，知道如何充份地享受大學生活。他和主角是高中舊識，也可以說是個損友吧！



私立傑明女子學園中學1年級，13歲，雙子座O型。主角的學生之一，和前面的薑子是好朋友，所以上課的時候，也經常兩個人窩在一起。她對失敗不怎麼看在眼裡，絕不會因失敗而沮喪，不過，和薑子不同的是，她權勢利的，算盤打得非常的精。她的興趣是存錢，只不過還不曉得將來要把錢用在什麼用途，但就年紀來說，她的思考已經很成熟了。

私立聖貴族學院高中3年級，18歲，處女座A型。主角的學生之一，從小就體弱多病，可以說是一個弱不禁風的病美人。她那副楚楚可憐的樣子，總是讓人不禁想要去呵護她，她一直不停的在醫院裡出入，為了製造高中生活最後的回憶，所以才會參加這次的旅行。她就像無人島上的一朵小花，引人憐惜。

森平 奈都野

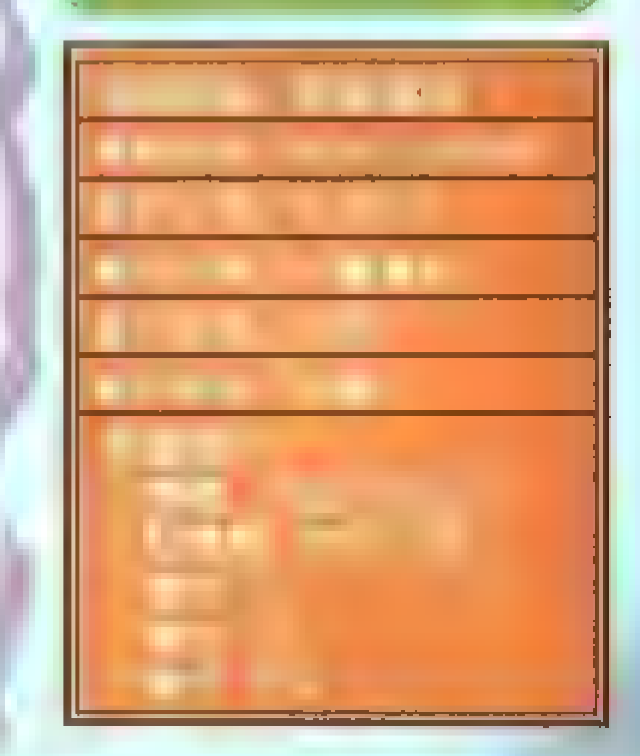


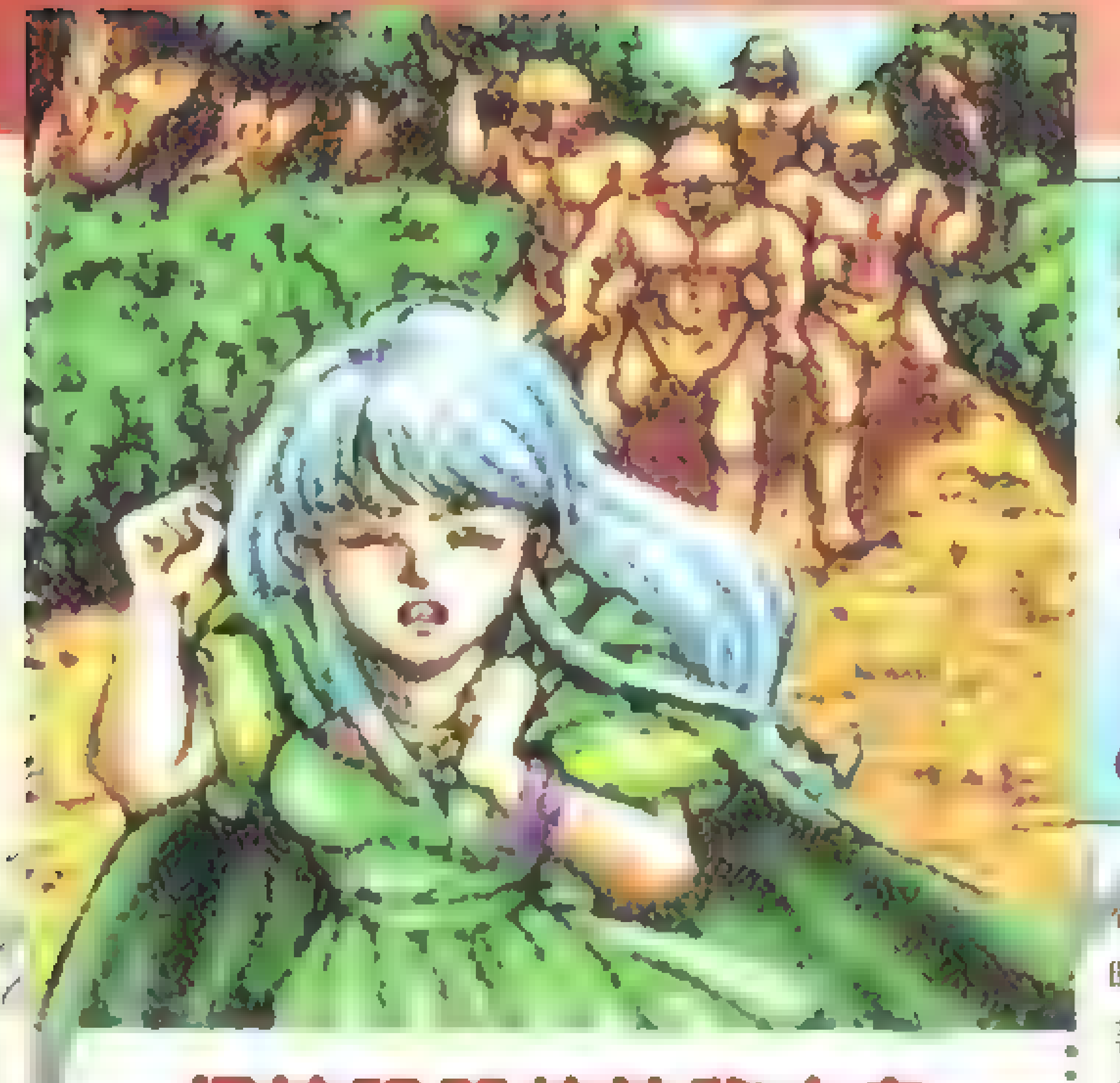
私立湘南學院2年級，17歲，天秤座A型。主角的學生之一，標準的好學生，身兼班長和學生會長，可以說是個才女，和其他人比較起來，她算是最冷靜的了。在主角眼中，她也是一個不可多得的好學生，但是，其實她的內心中隱藏著不為人知的煩惱。躲在眼鏡後的雙眼、以及柔順的長髮，便可以表現出她這個人的特質。

國立城東大學理工學院4年級，23歲，牡羊座B型。2年前才好不容易從無人島上脫困，沒想到竟然又遭遇同樣的事情。她的脾氣不太好，動不動就生氣，性格也稍嫌急燥，而且，這次遊戲中不能製造道具，所以她聰明的頭腦便派不上用場，相對的，反而變成有點多愁善感。她是主角大學的學姐，擁有很多愛慕者。

高遠 昇

國立城東大學法學院3年級，22歲，山羊座A型。是個運動員，濃密的頭髮和曬成古銅色的強健肌肉，讓他獲得很多女孩的青睞，雖然很有女人緣，但卻一點興趣也沒有，只想照自己的生活方式來過日子。他的個性相當不錯，同性的朋友都把他當哥兒們，同時，他也是主角的同學，當然，也是主角少數的好朋友之一。



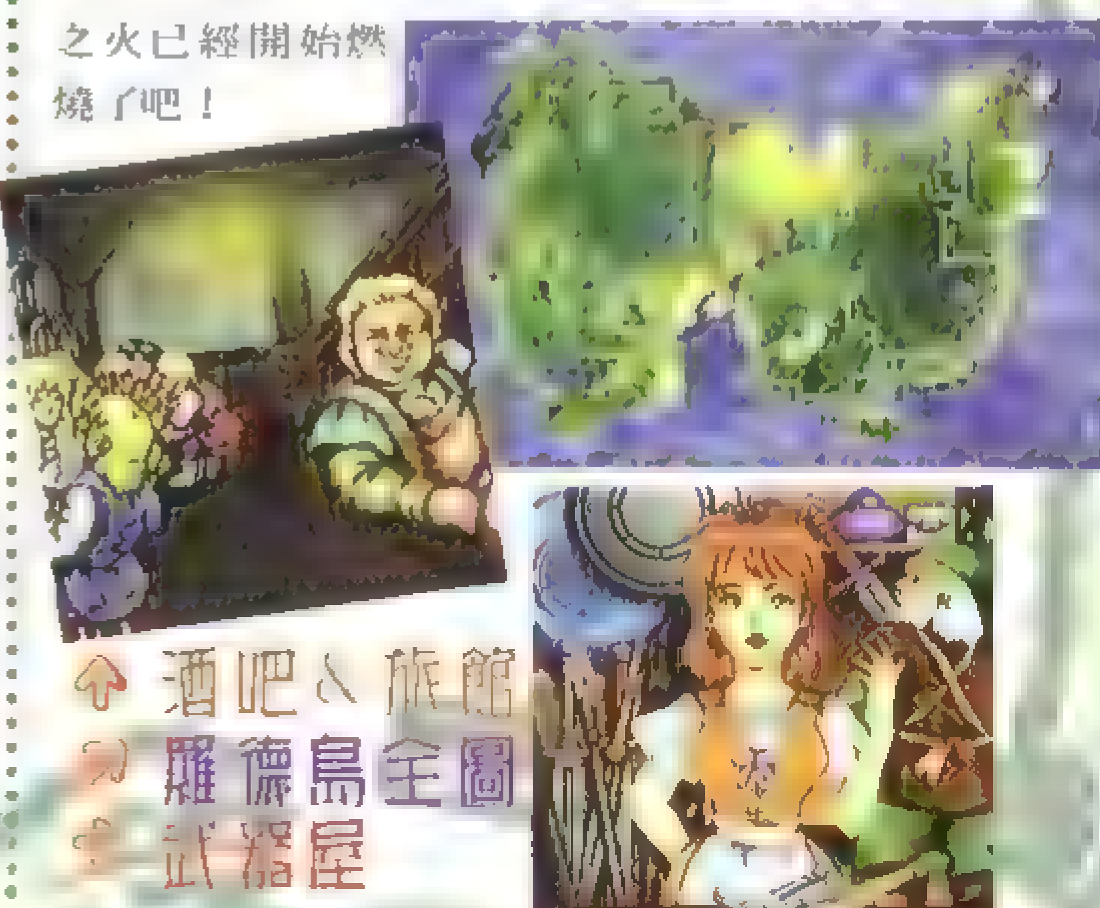


羅德島戰記 灰色魔女

一個被詛咒的神秘之島、一段血淚的英雄史…

羅德島～在這世界的最邊緣，一個受「詛咒的島嶼」…。怪物、地下迷宮、黑暗魔法，佈滿整個島上。在30年前，羅德島西方山中「最深邃黑暗的迷宮」中，遙遠古代的封印被擁有強大力量的魔神所解放。因此羅德島的恐怖在這地底中完全的湧現出來。這事件在羅德島各國和魔神長達一年的激戰後終告落幕…。魔神再度被光之信仰者封回了黑暗迷宮的深處，而羅德島也回復了和平。

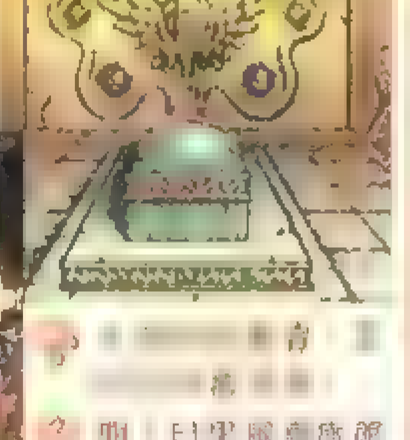
但是…，這短暫的和平，似乎只是接下來那前所未有之災厄的序章。羅德島的東南方浮出了一個暗黑之島～「馬摩」，一名黑暗戰士以他的可怕力量統治了這個地方，並自稱暗黑皇帝。黑暗的力量似乎又再度威脅了羅德島，而在暗黑皇帝的背後，似乎有個灰色魔女的影子存在著。30年後的今天，在這災害的前夕，您將扮演什麼樣的角色來阻止它呢？潛藏在您心中的正義之火已經開始燃燒了吧！



↑酒吧＆旅館
↗羅德島全圖
↘武器屋

背負著響噹噹名號的「羅德島戰記」

轟動全亞洲的TV GAME「羅德島戰記」，現在終於推出電腦版了。相信「羅德島戰記」這幾個字大家都不陌生吧？精彩又豐富的劇情及人物，曾經擄獲了多少人的心。這次發行中文版的是由歡樂盒所代理，電腦版的「羅德島戰記」跟TV版一樣，有著驚人的劇情以及豐富的道具、魔法等。除了這些RPG遊戲必備的條件之外，另外還有一些很棒的點子，相信各位喜愛玩RPG的讀者們一定會喜歡的。



寬廣、自由的人物角色設定

「羅德島戰記」這款遊戲有著相當豐富的道具與魔法，在種族上總共分成四大種族，分別是：人類、妖精、矮人及半精靈，四個種族各有其特色，其中以人類能力最為平均，妖精的魔力較高、矮人是力大無窮，而半精靈則是介於人類跟妖精之間的種族。在職業方面除了一般的戰士、魔法師、僧侶、小偷之外，另外還有一些混合的職業種類，例如魔法戰士、忍者等，如果您不滿意遊戲裡原本設定好的角色，還可以另外自行設定一些自己喜歡的角色，從姓名、能力值、種族到職業，完全可以讓玩家自行設定、選擇。

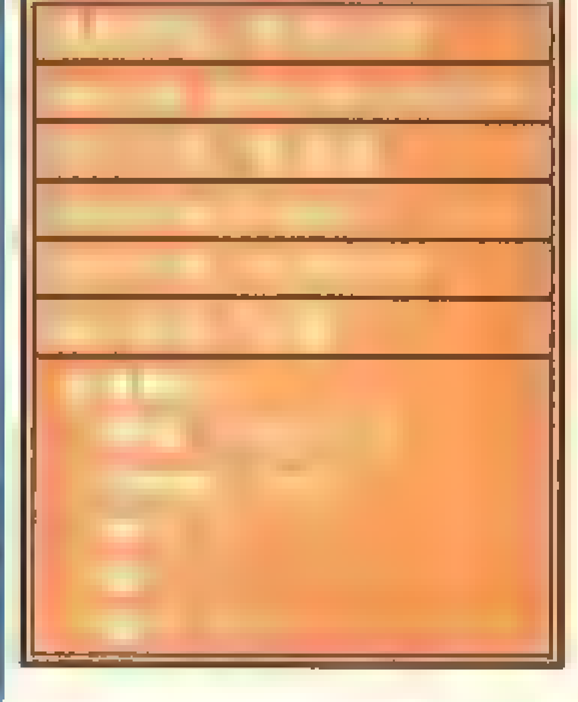
豐富的遊戲資訊

遊戲的操作介面相當的豐富，相關資訊也非常的充足，在與敵人的戰鬥中可以隨時隨地的更改自己的裝備，也可以調整隊伍的次序和攻擊的方式，遭遇到狀態不名的敵人時，還可以察看敵人的攻擊力、防禦力等相關資料，相當的方便，相信很多玩家會喜歡這種方式。

在道具方面的使用上，也是直接就標明了這一樣道具或武器誰可以裝備、有些什麼特殊能力、功效如何，馬上就一清二楚不needs要再一個一個去嘗試了，這也是讓玩家們會感到高興的事。

平心而論這套遊戲並沒有時下一些最新的技術，美工也不是超華麗那一型的，但是以「羅德島戰記」一個這麼驚人又吸引人的劇情，我想這些也就不算什麼了吧？畢竟大部份喜歡玩RPG的玩家們應該都是被其劇情所吸引著的。

▲城鎮一隅

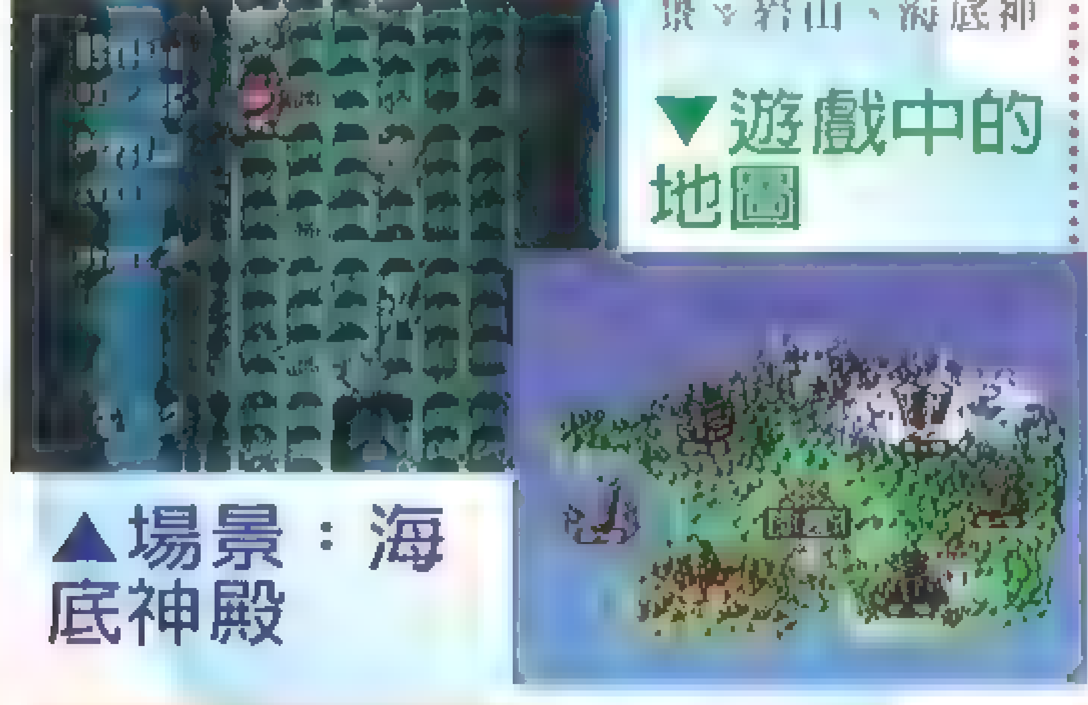


蜘蛛超人

各種關卡、緊張刺激

蜘蛛超人是從「爬」的瘋狂聯想做爲出發點，在遊戲中共有傑克、妮妮和羅比三位主角讓您選擇。可愛的妮妮雖然速度最快，不過耐力就不如小男孩和機械人了。不論是充滿機關的大樓還是陡峭的山崖，想要一路平安地爬到頂端可不是那麼容易的事情。邪惡的大金剛會邊吃香蕉邊用果皮丟你，兇猛的老鷹更是不斷地以俯衝攻擊讓您動彈不得，而海馬、怪魚和夾手的機梯在緊張刺激中考驗你的反應。走走停停在某些地方可能是最安全保險的，相對的，有時候須在閃躲中快步通過才是上策。

遊戲總共有六關場景：岩山、海底神殿、時計塔、鐵塔、豆之木和雙棟玻璃，千變萬化的陷井和心懷不軌的把關者會想盡辦法讓你「重重跌下去」。當到達各個場景的頂頭之後，就會有特別的搭乘物在等著你，順利搭上的話就可以看到心曠神怡的動畫。遊戲中還有猛撈一票的額外獎賞，在金蘋果的加分關能讓您一口氣灌進大量分數；命運之塔的挑戰中你可以再增加性命。如果擔心自個機智靈敏不夠，遊戲中還有許多威力強大的法寶能讓您逢凶化吉。只要一顆炸彈就可以讓頭頂密密麻麻的敵人炸上天；時間暫停碼錶幫助你穿過危險的怪物們。隨著一關接一關，有更多有趣的怪物和法寶去發掘。

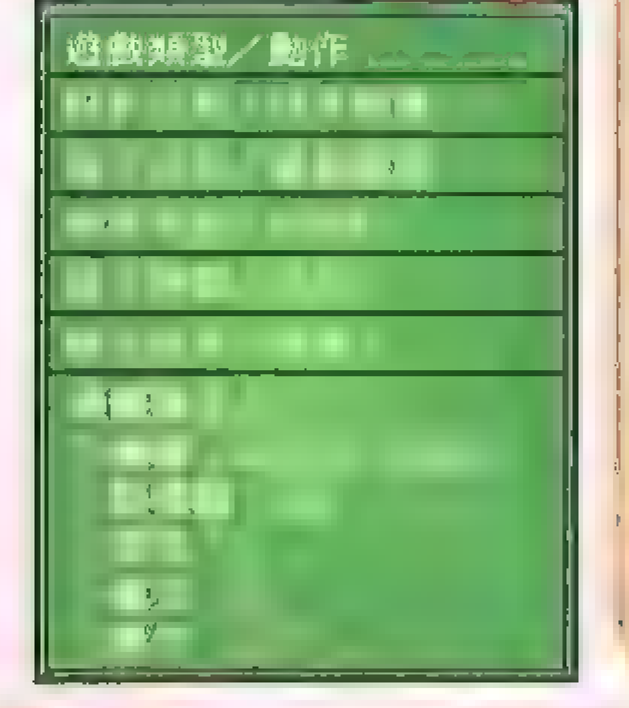


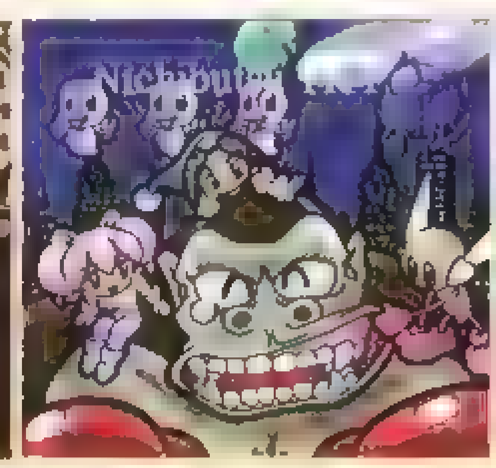
▲場景：海底神殿

▼遊戲中的地圖

從風靡一時的大型機台移植而成

蜘蛛超人由風靡一時的大型機台遊戲所移植而成，您也將在聲光效果上得到等值的享受。畫面流暢的上下捲動，配合簡單又方便更改的操作，相信每個人都可以輕鬆上手。使用道具的時機可能需要些領悟力，一般的左閃、右躲、往上爬則在輕鬆寫意中訓練您的反應。





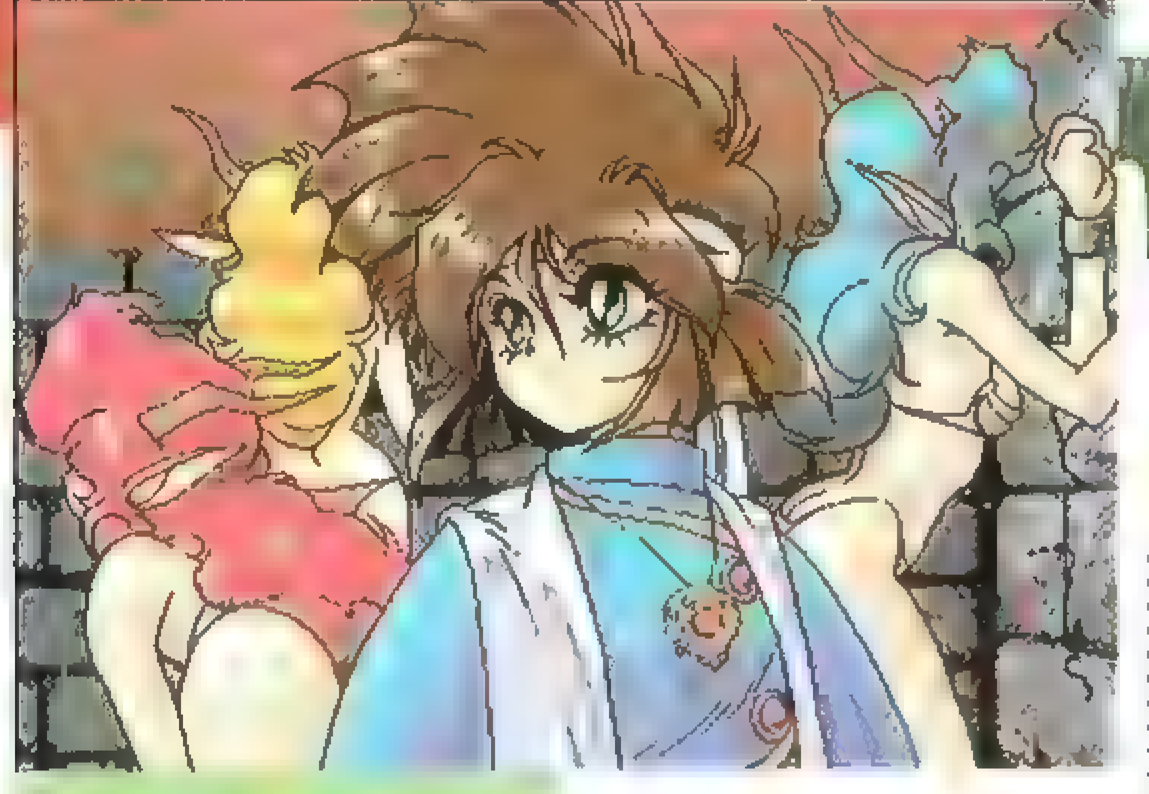
熱血飛車之極速悍將

更流暢、更精細的畫面

這次的遊戲雖然移植至自SEGA SATURN版，利用前一代DAYTONA USA的遊戲引擎所開發的，但保留了前一代的優點，如：多視角的變換、車體操受撞擊後會變形…等，而且您會發現以前的缺點完全沒有了，換來的是比SEGA SATURN更流暢的畫面，以往為人詬病之多邊形畫面的精細度不佳，已經完全改正，比前一代DAYTONA USA更精細兩倍的多邊形貼圖，讓車體和背景看起來更加的圓滑平順。製作小組在提高畫面的解析度下，並未犧牲執行的速度，在P 166（非MMX）的機器上，將畫面解析度開到最佳，且不加任何3D加速卡的執行下，可以得到每秒30張圖的執行畫面，非常的流暢，完全讓玩家充分享受到高速奔馳的樂趣。

更豐富的遊戲內容

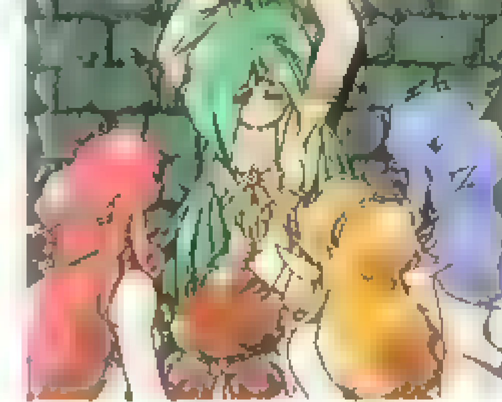
這次增加了兩個娛樂性與挑戰性極高的全新跑道，讓玩家盡情奔馳，不會再有賽道過少的感覺。八台全新的車種，讓玩家有更多的選擇，各種不同的車種，有著不同的性能，玩家可以挑選適合自己的車子，在各種不同的賽道恣意奔馳。一個人玩久了，會膩嗎？沒問題，遊戲提供了兩人對戰模式，讓玩家充分體驗人與人之間競爭的樂趣。什麼？自己身邊已經找不到可以與自己匹敵的對手，沒關係，遊戲還提供了時下最流行的Internet網路對戰模式，就如Westwood Chat一樣，SEGA也架構了SEGA Chat，可讓全世界玩家在網際網路上享受高速奔馳的速度感，相互競賽。怎樣，這次SEGA考慮的夠周到吧？



故事提要…

300年前守護人類的魔龍被魔王打敗了，席爾克（SILK）、亞歐（AO）、阿卡（AKA）以及姬（KI）為了征服世…不是啦！是維護世界和平，便起身討伐魔王。當他們在地下一樓尋寶的時候，發生了一件不可思議的事…。

這是一款很適合一般玩家的遊戲，在遊戲過程中除了戰鬥畫面令人眼目一新外，它的過場動畫以及故事情節都有令人會心的一面，在操作上僅需一個滑鼠，就可完成。跟一般的文字遊戲一樣，這四位女主角的裝備和魔法也多得讓人眼花撩亂，而筆者最愛的則是它乾淨的畫面，不拖泥帶水的劇情。嗯，真好！在遊戲中玩家將帶領著冒險隊深入地下的迷宮中（不會很難的啦）解救被封印的魔龍，以及魔王的嘍囉們，最後進入地底的迷宮中討伐魔王！



角色介紹

姬（KI）

世界上最多男人擁戴的類型，老是迷迷糊糊的，不過，她的魔法攻擊，可不是一般人敢領教的喔。

阿卡（AKA）

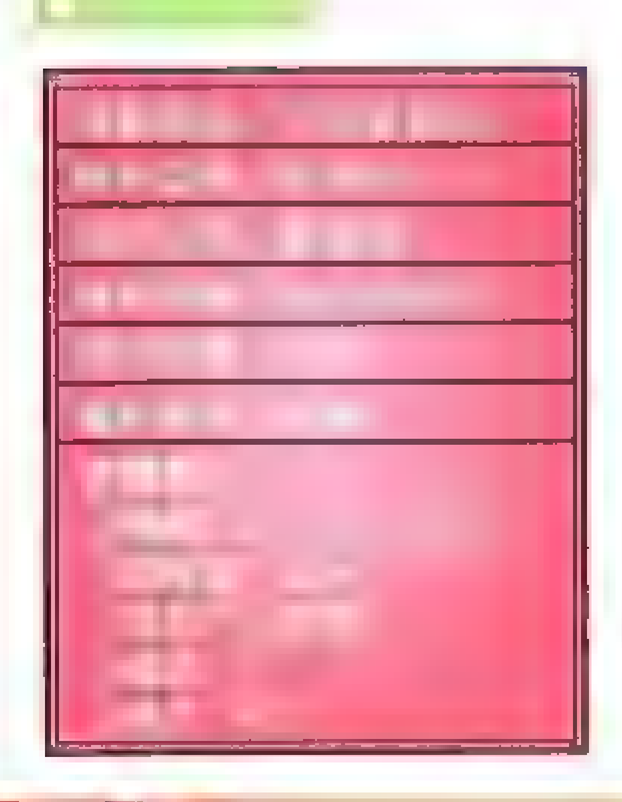
冒險隊中最急躁的一位，但是她的神經好像比電線桿還粗，難怪對敵人的攻擊不痛不癢!!

席爾克（SILK）

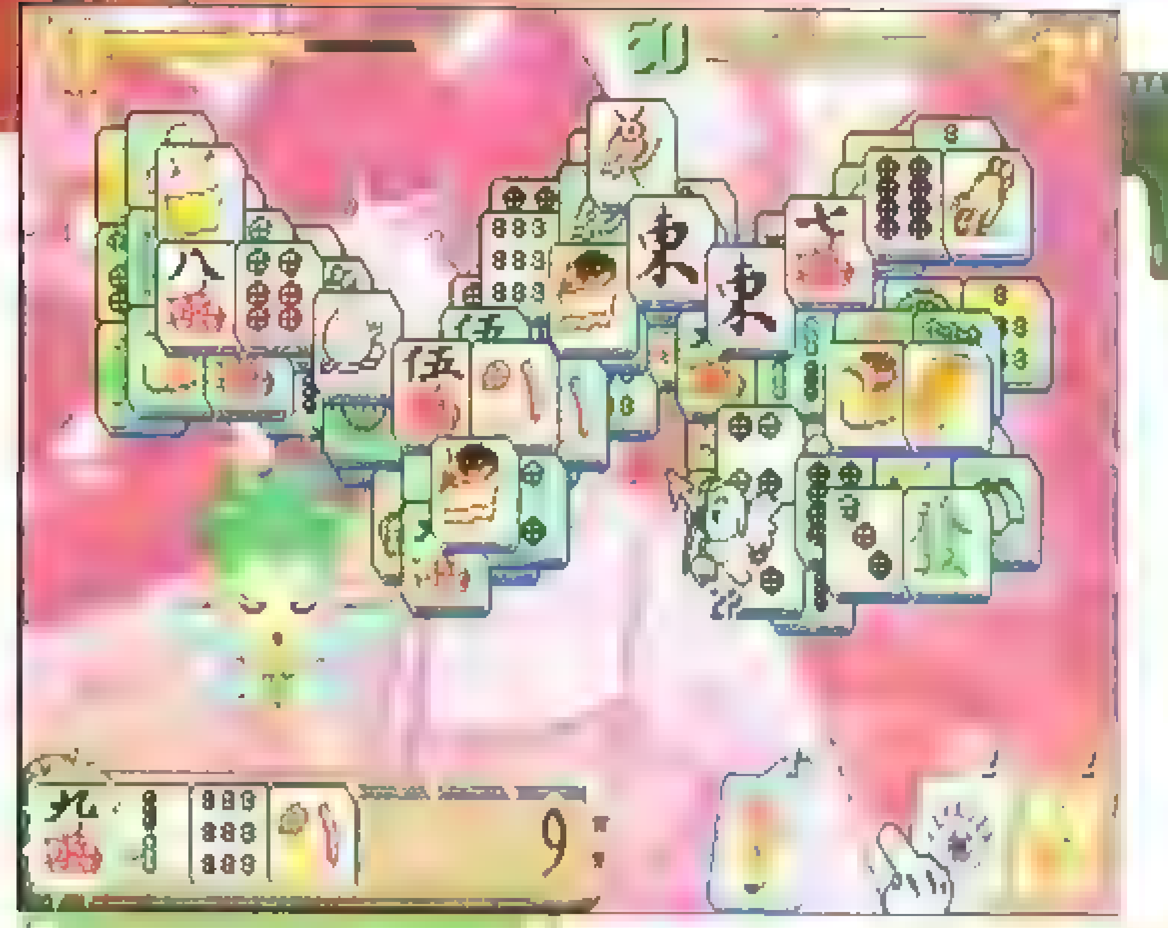
本遊戲中的主角，在大家的擁護下，擔任起勇者的責任，最大志願就是維護世界和平。當然，再完美的人也有人性上的弱點，記得，千萬不要叫她"矮冬瓜"喔。

亞歐（AO）

長了一頭青色的頭髮，和阿卡還有姬並稱"紅綠燈三口組"。因阿卡是紅頭髮而姬是滿頭黃髮，當然，稱號是瞎掰的…。



多線多結局的故事發展
設計公司／WAIXING
486DX-100以上
8MB
◎音效
模式
SV
◎操作
K/M



中國龍爲鈊象電子公司84年開發成功的益智型大型電玩，其主要的玩法就是在一堆麻將中，找出二張相同的牌則可消去，若將畫面上的牌全部消去就算過關。但因麻將是層層疊疊、且有設計固定的路徑，而玩家在取牌時有七張牌緩衝的限制，因此一般玩家在過關中都頗爲絞盡腦汁，但樂趣也就深在其中，考驗自己的智商及反應能力。

過關美少女的特色

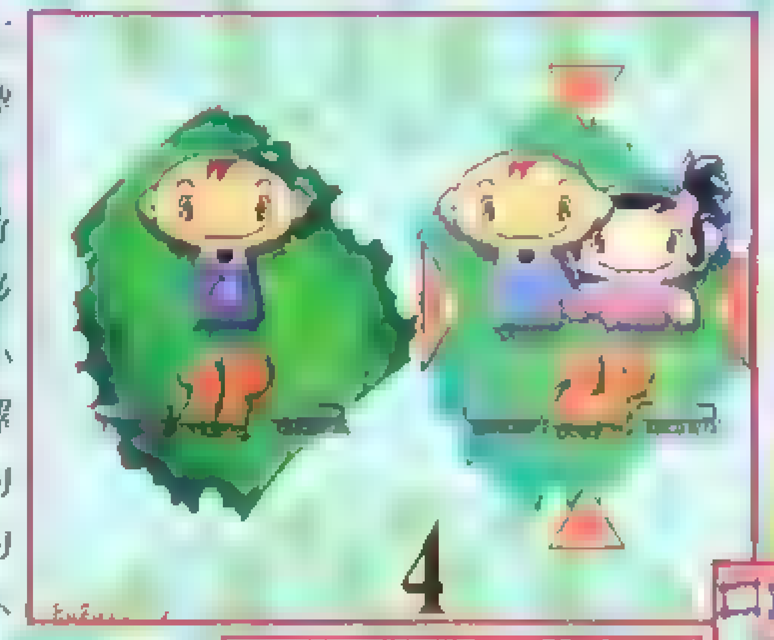
中國龍1、2代在台灣、大陸、甚至日本皆有不錯的口碑及固定的玩家擁護者，在日本的遊樂場更有排名十一的貢獻度佳績。而今年鈊象電子98年的最新版中國龍3，不僅在圖形上有全新的風貌，玩法上也有更新穎的變化。中國龍3最大的特色是在於玩家絞盡腦汁、挑戰關卡時，有清純的美少女相伴。當玩家過關後，美少女便會給玩家打氣加油！

中國龍3的另外一項特色就是當玩家在闖關時，若碰到難題，可使用功能牌呼叫出小精靈來引導玩家。小精靈的造型性感又可愛，而且當玩家過完所有的expert關，進入PRO關時，引導玩家的小精靈就會消失，取而代之的是另一個神秘的性感人物。除了將原有的回牌、消牌、尋牌等功能牌加強之外，三代還增加了透視牌及任您拿兩項功能牌。

挑戰量大時，有清純的美女相伴哦！

新增游標與全新的麻將牌面

一代、二代拿牌的游標僅有龍的手指，而三代的游標只要玩家移至畫面右旁的小天使便可選擇自己所喜愛的游標。此次的麻將牌面，不單純只是一般的麻將牌面，尚有新增許多可愛特別的牌面，甚至有許多其它機種的人物角色，還有一項很特別的，玩家可能突然間發現拿到了伴隨玩家的美少女私人物品哦！



中國龍的一、二代都是玩家孤軍奮鬥，而新版的中國龍三代則加入雙打的模式，讓情侶或好朋友能夠並肩作戰，破解重重的關卡。

遊戲選項畫面

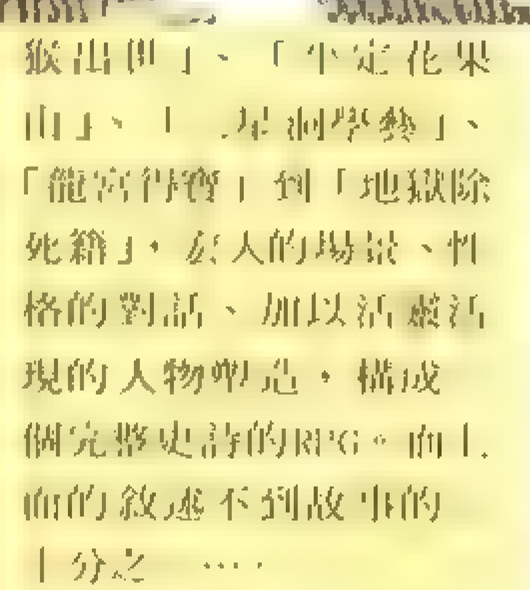
熱片追蹤令

美猴王

故事龐大、結構複雜

話說東勝神洲海外有一國，名曰「傲來國」。國外有一仙山，名「花果山」。山上有一巨石吸收千年日月精華化育為一石猴（即孫悟空），率領群猴，長駐水簾洞。為打敗獨角獸王的侵擾，毅然出海學藝。歷經艱險來到南贍部洲（現在的大陸），孫悟空學會了語言和禮節，這裡人物眾多，形形色色，是非善惡難辨（玩家要小心啦！），經過紫雲觀、綠柳莊、紅蓮寺、白樺村及城中重重難關與戰鬥，終於學藝完成……！

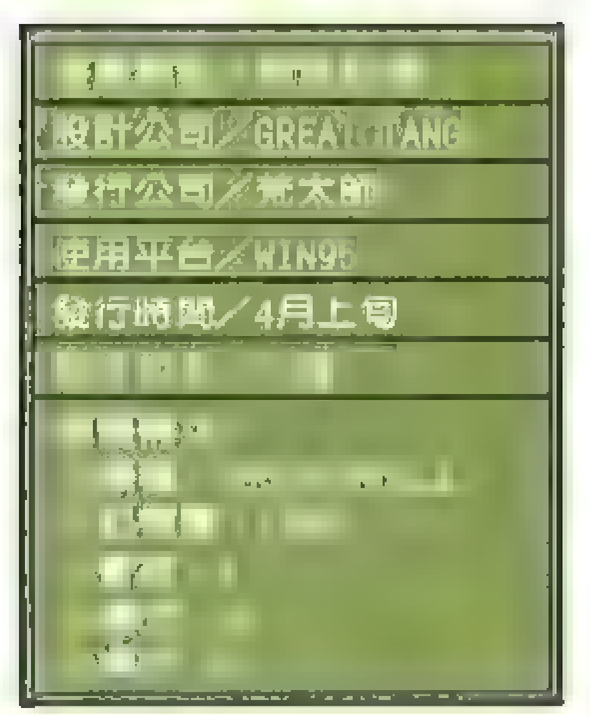
《美猴王》的遊戲取材自明朝吳承恩的「西遊記」一書，遊戲的主人翁便是「靈明石猴」，以猴王拜師學藝途中的奇遇為主軸發展，從「石猴出世」、「平定花果山」、「三星洞學藝」、「龍宮借寶」到「地獄除死籍」，衆人的場景、性格的對話、加以活靈活現的人物塑造，構成一個完整史詩的RPG。而上面的敘述不到故事的十分之一……



古典工筆畫與電影藝術

遊戲音效的真實性頗高，如紫雲觀外溪水潺潺、荷花池畔蛙聲十里、山寺里柴門犬吠、寶塔頂風鈴聲脆、紅焰寺晚鐘傳遠……，加以中國工筆及鐵畫手法，頗有西洋電影水準。玩家可玩到中國古代的搏擊術、賭博術和算命術，欣賞中國古典名曲演奏，能感覺到佛、道、儒三教思想的相互衝擊與融合。將故事推向頂峰的是一場浩大的民俗婚禮……，故事中還穿插了許多美麗的民間傳說，如紅蓋頭的由來，桃木避邪的起源、彭祖長壽的原因，柳毅傳書的方法等。

至於畫面、音效、情節、武功與變化都留待玩家自行品嚐與評筆！當然，從上述情節，你一定猜得到續集正在製作中吧！


設計公司／GREAT TANG
發行公司／第三波
使用平台／WIN95
發行時間／4月上旬

網路西洋棋來勢洶洶

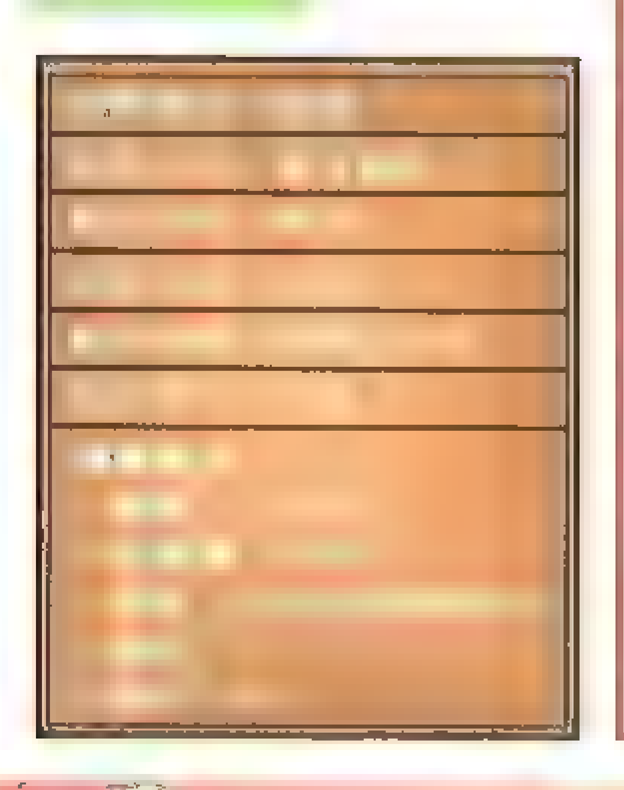
目前全球的網際網路遊戲風潮，正如火如荼的展開。各系列的遊戲都開始以網際網路為平台，增加遊戲中連線互動的功能，並提供支援連線的站台。就長遠來看，網際娛樂市場的潛力已不容忽視，但在國內市場方面，其相關的網路產品卻寥寥無幾。捷友資訊，去年陸續推出「WIN麻將NET」、「鐵卒之網路象棋」這兩款網路遊戲，在接到美國五萬片的訂單後，今年又加緊了腳步，針對美國市場，順勢再推出另一款新的網路遊戲～「鐵騎之網路西洋棋」。

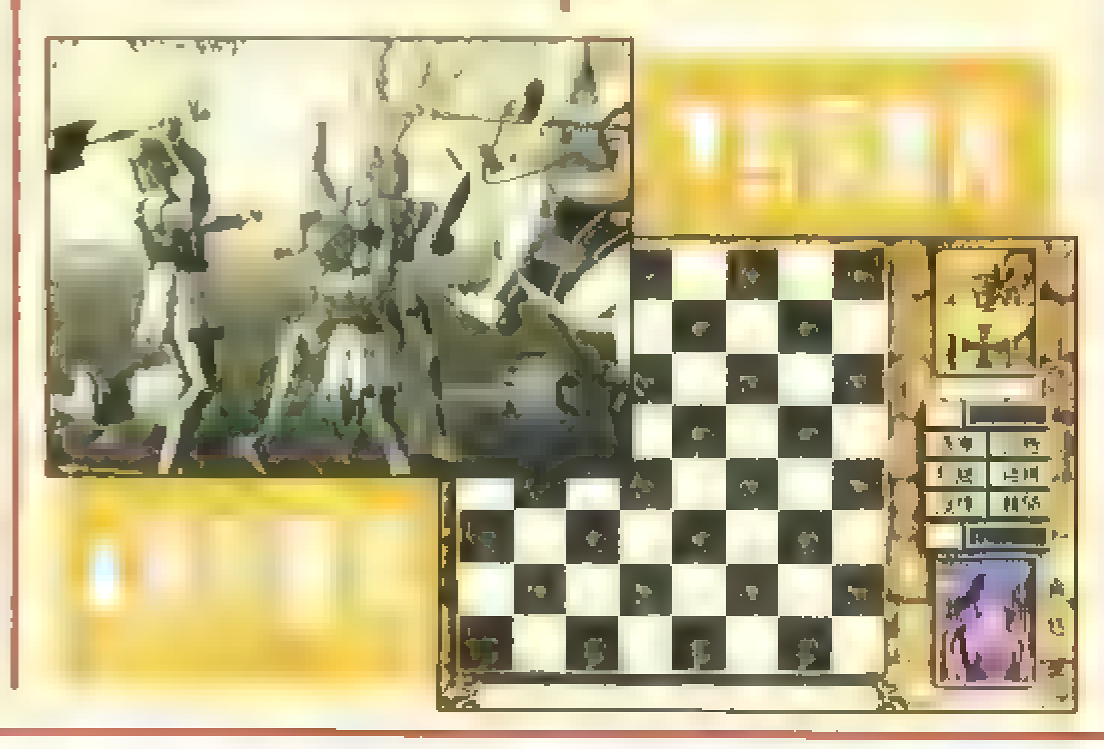
這款西洋棋，同樣的提供了單機的「個人對奕」與網路上的「連線對奕」兩種遊戲功能。在「個人模式」中，又分成了「過關模式」和「自由對戰」。在「過關模式」中，除了有感人的故事動畫外，每度過一個關卡，也都有精彩的串場動畫。所有美術的精華，隨著遊戲一關關的挑戰，一一地展現出來。

同時於全球五個國家上市！

如果你對棋奕的AI有興趣，您不妨進入「自由對戰」的模式，在此模式中，將有十六種不同等級的AI等著你來挑戰。你可以藉此一點一滴的累積自己的實力，並滿足自我的成就感。關於「網路連線」的部份，捷友資訊為了「鐵騎之網路西洋棋」，特別與美國的ISP公司合作，承了一條T1的專線，提供給全世界的西洋棋愛好者使用，一同在網路上一較長短！

這款「鐵騎之網路西洋棋」，將會以中、英文兩種不同的語言版本發行，同時於台灣、大陸、香港、新加坡與美國等五個地方同步上市。到時您在網路連線時，碰上了「阿度仔」與你Say Hello可別害臊，大膽地把你的英文Show出來，盡盡國民外交的義務；但在下棋時，那可就別讓了，得展現我們泱泱島國的威風，我們都會為您加油的。





精彩、刺激
戰鬥RPG
體驗傳奇
絕對自由
史無前例
保證滿意度100%
籌製三年，耗資4億台幣 史上最強之RPG唯一歷代系列得獎(Award-Winning)超級大作
Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN
魔法門VI－奉天承運
4月上旬強勢發行、眾所矚目，敬請期待
洪水、地震
入侵安羅斯王國
大地瀕臨毀滅
體驗傳奇重生、身歷其
魔法不死－英雄永存
歐樂國際
強勢發行
http://www.all-luck.com.
NEW WORLD COMPUTING
期待專線
台北：電話 (02)2351-329
傳真 (02)2351-344
台中：電話 (04)373-079
傳真 (02)373-078
高雄：電話：(07)224-564
傳真：(07)225-603

喋血街頭

GO

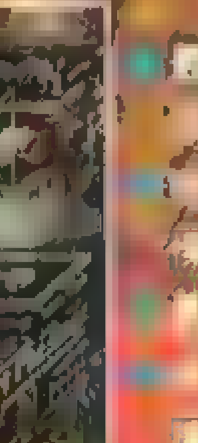
屠夫召集令

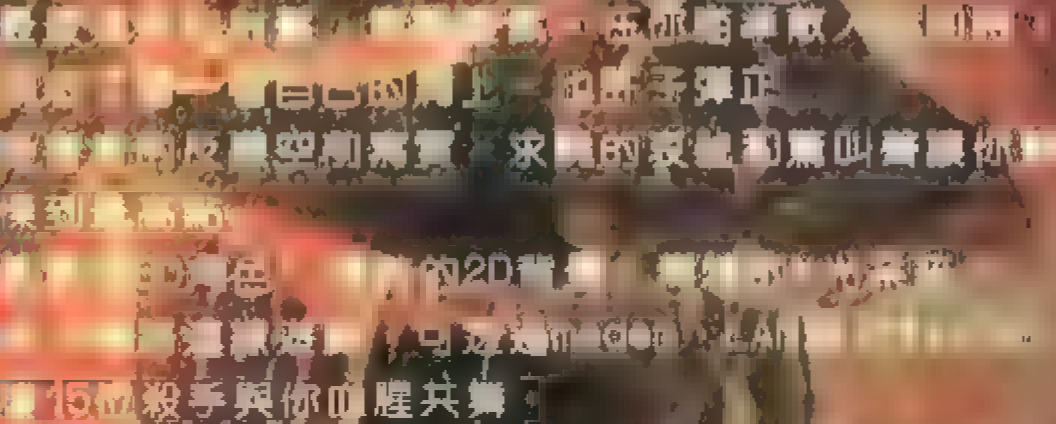
主旨：集體屠[illegible]的機會
時間：每週六P[illegible]1:00
地點：T.T.STATION地下一樓
〈台北市忠孝西路一段36號〉
"電玩大觀園"錄影現場
戰利品：求饒的哀號！
遍地的呻吟！
最酷的機車！

POSTAL

17個殺戮現場，
管你用機槍掃射、

Conspiracy or Insan





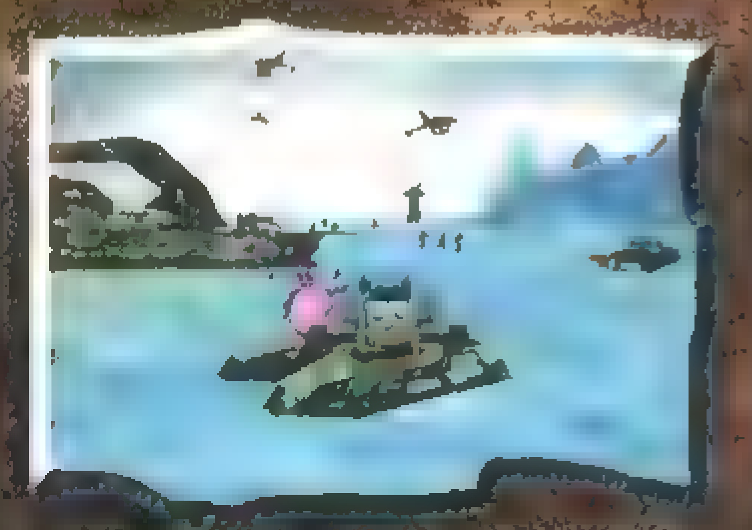
甫上市即榮登美國CGW雜誌
暗黑類節目排行榜第四名！

歐樂影視國際股份有限公司
TEL:(02)2381-3281 http://www.allluck.com
地址：台北市永康街23巷23-1號

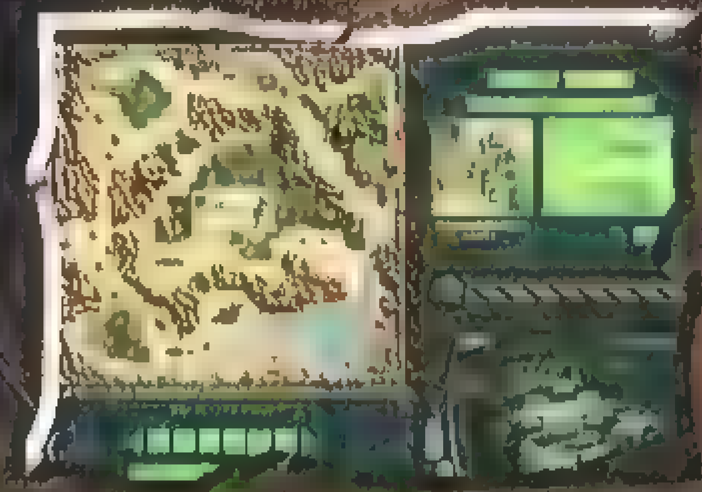
Panasonic
Interactive Media

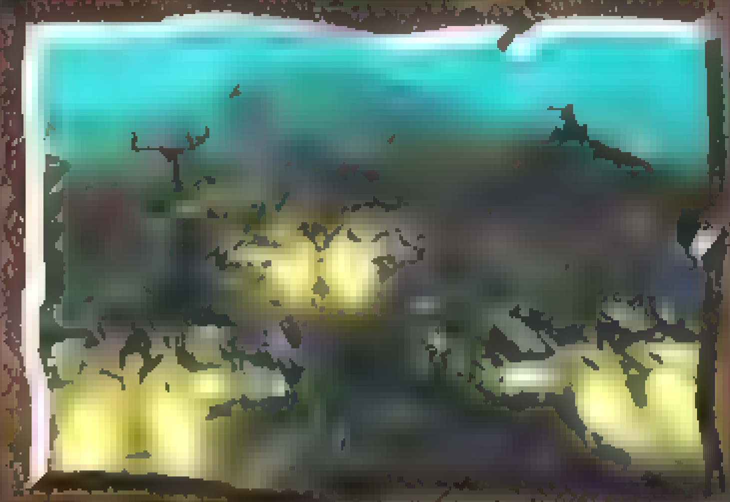
再創即時戰略新典範

Doom Like+3D即時戰略



國內外各雜誌媒體一致推薦叫好





UPRISING JOIN OR DIE.

近期上市

週休二日何處去

SEGA遊戲伴同你

完全PC版的電腦遊戲

無須加裝任何介面卡，即可輕鬆上手遊玩

內容擁有震心動魄的設計畫面

超強3D立體模擬實感

◆單機獨玩、回味無窮◆

◆雙人對戰、緊張刺激◆

◆多人連線、讓您High到最高點◆

今天起！

SEGA電玩樂園就在您家裡

台灣地區總代理

鼎昌實業股份有限公司

WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

電話：(02)2662-5266　傳真：(02)2662-5263

http://www.worldwise.com.tw

台灣地區總經銷

富爾特科技股份有限公司

台北縣新店市寶橋路235巷14號1樓

電話：(02)2912-9215　傳真：(02)2915-5223

E-mail: f0924@ms2. hinet. net　http://fullerton. com. tw

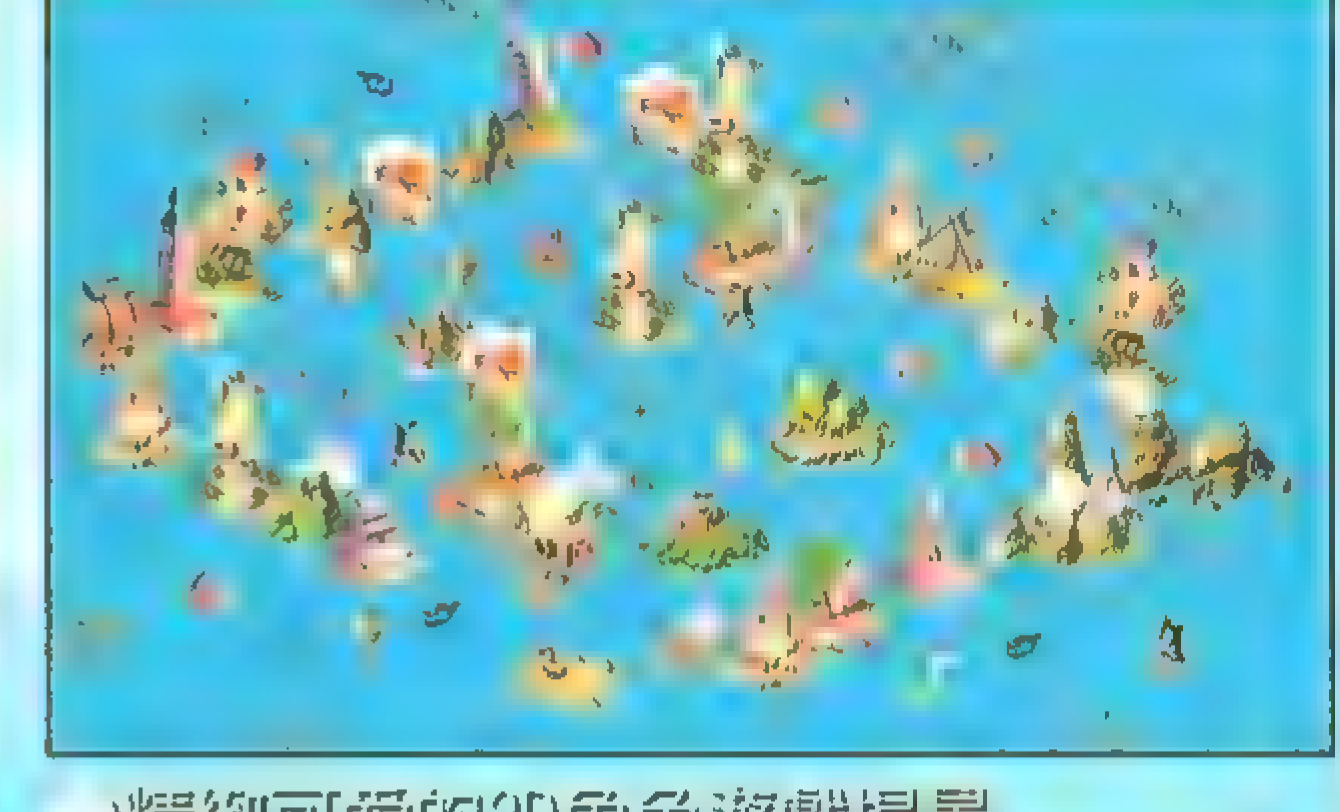
台中分公司：(04)321-0575

高雄分公司：(07)392-8071

郵政劃撥帳號：17469206

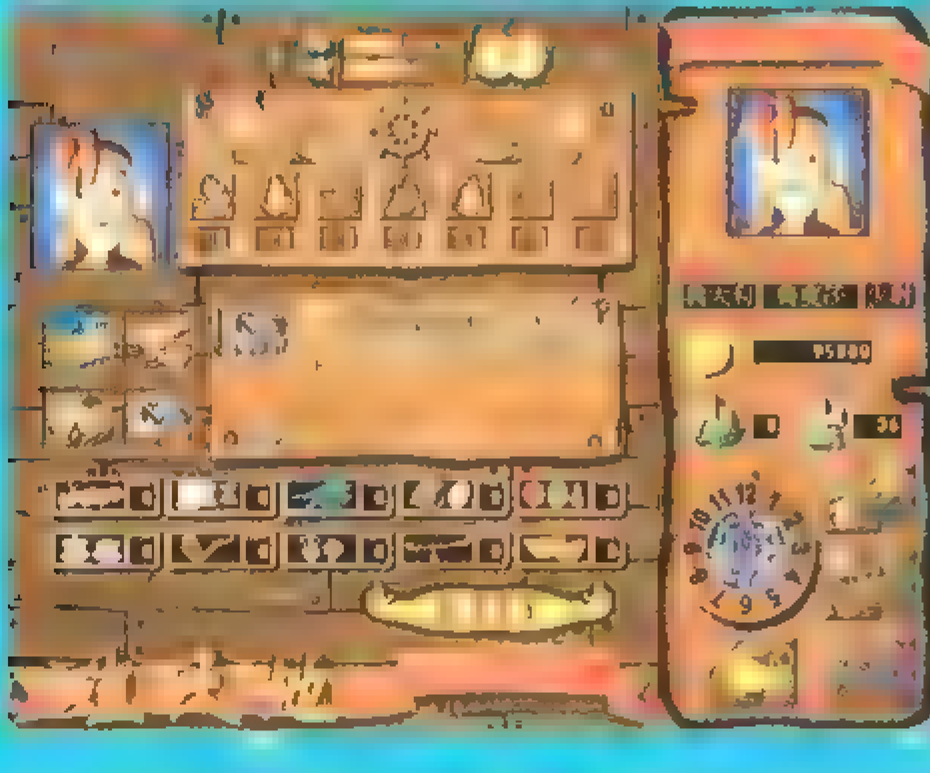
骷髏島 金銀島 不夜島

●趣味無比超耐玩的新玩法



●精緻可愛的3D角色遊戲場景

●千變萬化超激烈的謀略戰



歡樂大航海
融合策略、尋寶、交易、作戰...
全新大富翁遊戲
●20首百聽不厭專業主題配樂
WINDOWS 95 專用
上市熱賣中

繼 象棋水滸戰 後 棋侶 又一大鉅作
象棋武林帖
720元
1. 投石問路
2. 閉關打坐 棋譜編輯專業版
3. 指點迷津
4. 葵花寶典
5. 牛刀小試
6. 單刀赴會
7. 笑傲江湖
8. 退隱山林
象棋武林帖 乃棋界之寶
晟業資訊股份有限公司
台北市長安東路二段52號3F
電話：(02)2543-2222（代表號）
(04)382-6959
(07)341-3116
傳真：(02)2522-3819
智冠科技股份有限公司
台北電話：(02)2788 9188
高雄電話：(07)815-0988
台中電話：(04)202-0870

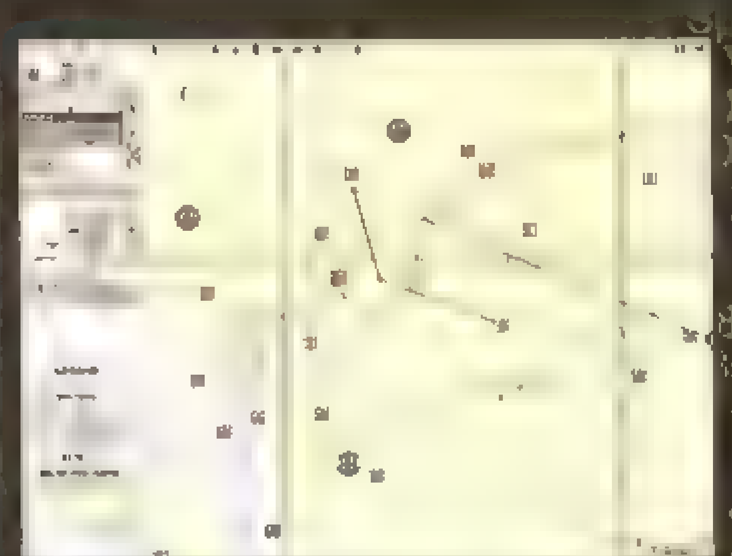
對弈　編輯　檢定　習棋
象
水滸戰
棋
滿足您全方位的需求
建議售價：600
一大贈送
1．免費五小時在空中棋社與全球的棋友對弈。
二大服務：
1．代向中華民國象棋協會申請段級位證書。
2．代製作對弈中所須使用的個人相片圖檔。
三大享受：
1．逼真的棋具、震撼的棋聲，使您享有最真實的下棋感受。
2．優美的音樂、悅人的畫面，使您享有最舒適的下棋情境。
3．周全的設計、內行的規劃，使您享有最專業的下棋軟體。
四大收穫：
對弈　可指定心儀的水滸菁英們陪您過招，並選用拿手武器與之廝殺。
編輯　可記譜、存譜、打譜、觀譜、列印，並可對弈各種排局或殘局。
檢定　可依國際標準記分法檢定自己棋力，並擁有正式的段級位證書。
習棋　可學習象棋的佈局以及廝殺的經驗並能體驗比賽時的臨場感。
研發單位
晨業資訊股份有限公司
台北市長安東路二段52號3F
電話：(02)2543-2222（代表號）
(04)382-6959
(07)341-3116
傳真　(02)2522-3819
http://www.airgo.com.tw
E-Mail:sohare@msl.hinet.net
香港總經銷
匯思香港有限公司
台灣總經銷
智冠科技股份有限公司
台北電話　(02)2788-9188
台中電話　(04)202-0870
高雄電話　(07)815-0988

新世紀福音戰士
NEON GENESIS EVANGELION
鋼鉄GIRLFRIEND
WAEI
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
華義遊戲網：http//www.waei.com.tw
GAiNAX
GAINAX/ProjectEva.・TV Tokyo
1997 1998 GAINAX

F/A-18 KOREA

大黃蜂戰機之前進北韓

◆發射飛彈，殲滅敵人

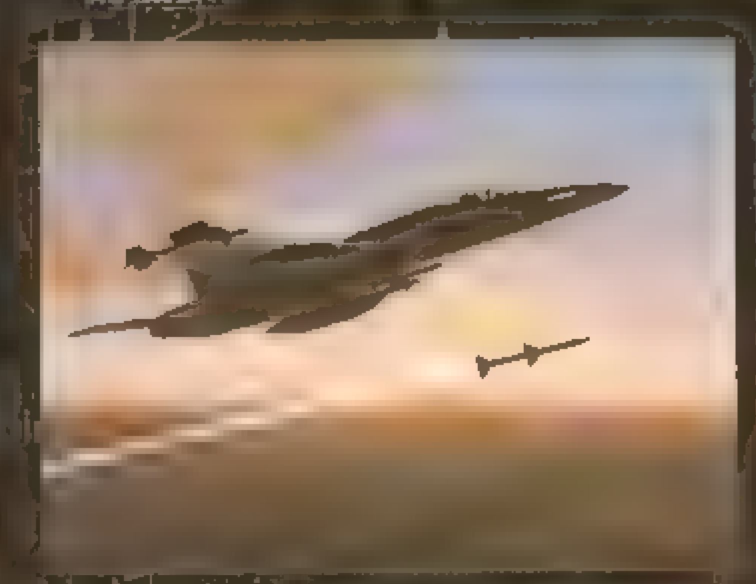


◆按照地圖，自由修改任務

◆窗外是寬闊的視野，艙內是精密的儀表

◆暗夜星光明月，靜待出任務的F/A-18

◆特殊造型的B-2轟炸機，令人大開眼界



◆3D圖形下，美麗的夕陽盡收眼底

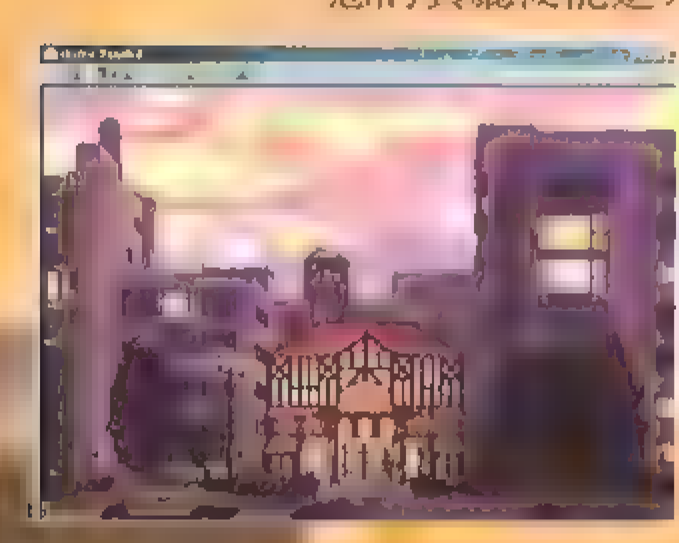
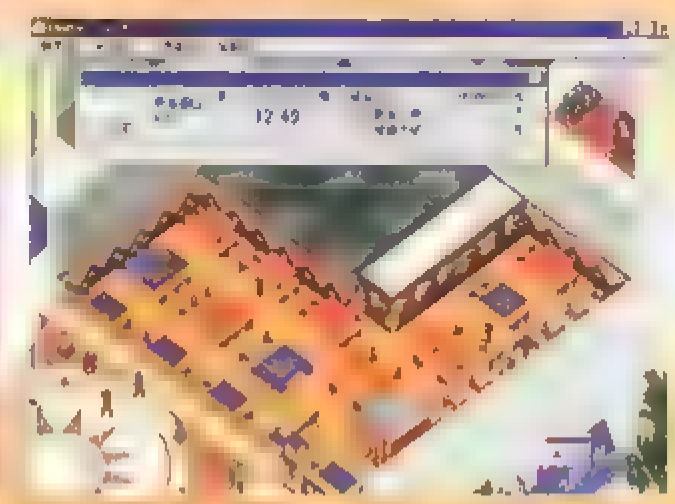
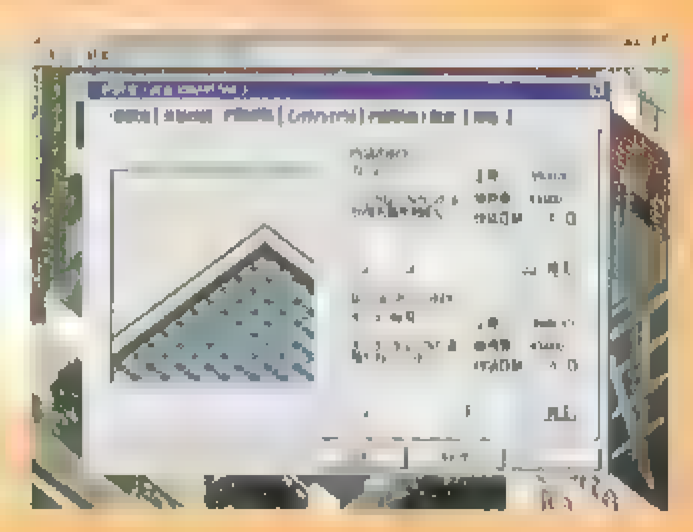
特色
特有的超高速畫面更新引擎
炫麗的 3Dfx 貼圖畫面
威力強大的任務編輯器
長達 90 分鐘的多媒體飛行教室
精緻地形的超大戰場
同時支援 LAN 和 Internet 網路連線
多樣的武器選擇，包括 B57 核子彈頭
可以同時在 Windows95 和
NT 下玩
由前美國海軍教官兼 F18
飛行員親撰操作手冊
(完全中文化)
飛行搖桿500隻大贈送！
中獎名單於4月20日華義遊
戲網中公佈

夢幻
西餐廳

自由創造、最具真實感的西餐廳模擬遊戲！！

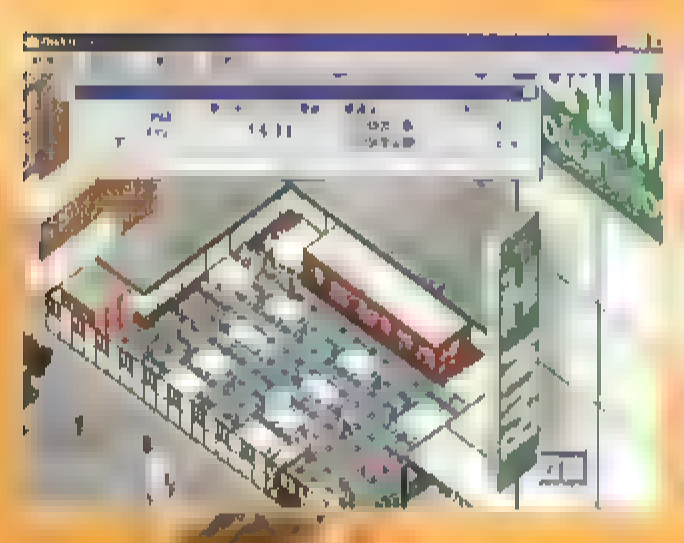
味道、價格、服務、裝潢....全部都由你決定！

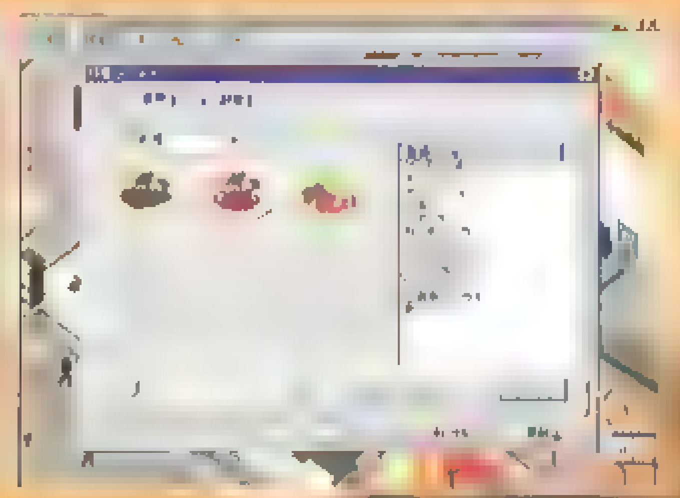
身為這家西餐廳的老闆，無論是從店的外觀，包括牆壁的選擇、門的設計，
店內桌椅、收銀檯、廁所、廚房等位置的安排，裝潢的擺設風格以及菜單的設計、服務生的雇用，
店內播放的音樂...等，一切都由你來安排。學習如何讓客人們帶著愉快的心情用餐，
以首屈一指的西餐廳為目標前進吧！只要能在六百家同業對手中脫穎而出，
您的餐廳便能進入名餐廳榜，您也可以得到能創出奇蹟的夢幻食譜！！

選擇你喜歡的地點和自由設計您的的菜單

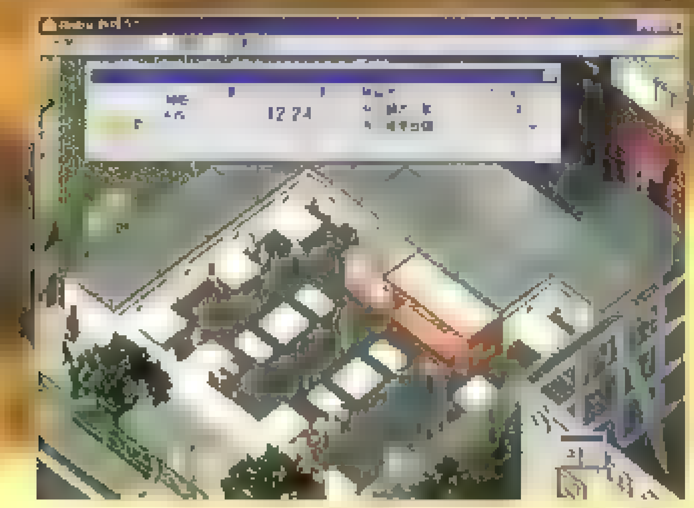
共有16個地點可選擇，依人潮流動及各種客人的年齡層、喜好等選擇一個您喜歡的經營地點
也要仔細考慮要購買哪些菜餚，設計怎樣的菜單，僱請怎樣的廚師，
同樣的有好幾個廚師供你選擇。此外，您必須注意食物的購入量，否則菜沒了，
讓客人空等一場，他們是會勃然大怒的喔！





各[illegible]你的成就

雜誌[illegible]的採訪、吃霸王餐的無賴[illegible]、衛生局檢查等，各種突發狀況[illegible]遊戲的多元化。
每個月還有雜誌給您做評價[illegible]五個等級，只要您[illegible]客人[illegible]
達到一定數值就能升級，升級的好處是說不盡的，
例如[illegible]增加，店可以擴大規模，[illegible]

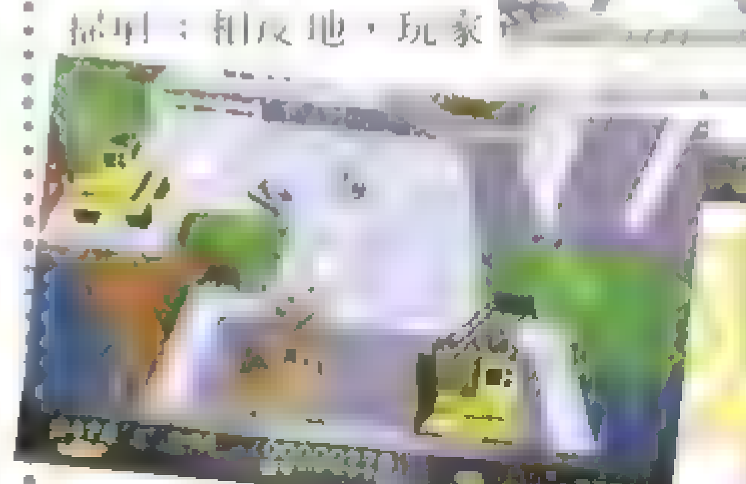


硬體需求
- PENTIUM 90
- 8MB RAM
- 16 bit Sound Card
- VGA
- K、M、J

絕命的淋漓 痛快的摧毀

從有電腦遊戲以來，戰爭的題材一直是許多遊戲創作者的共同靈感，而這類的遊戲經常受到男性玩家的青睞。「絕命摧毀」就是個典型的戰爭射擊遊戲；玩家必須駕駛坦克車面對來自四面八方的猛烈攻擊，完成所交付的任務。這樣的遊戲模式或許算是相當普遍，而射擊也是玩家相當熟悉的類型；不過，BMG Interactive卻在「絕命摧毀」裡，讓這種經典類型的遊戲有了嶄新、眩目的風貌。

BMG是著名的唱片公司，但跨入電腦遊戲界後，表現得一點也不含糊。「絕命摧毀」是BMG於去年約第三季末時發表的作品。這是一款3D俯視角的動作射擊遊戲，共有5場主要戰役，每場戰役都有3個以上的任務，玩家在遊戲中將駕駛坦克車在總計24個任務中衝鋒陷陣，完成不可能的任務。這些任務的完成，絕非僅靠暴力式的瘋狂掃射；相反地，玩家或許必須回憶一下服役或上軍訓時所學到的戰術觀念，才能減少傷亡、克敵致勝。同時，這個遊戲也支援最多4人的IPX區域網路連線，因此可和三五好友線上捉對廝殺。



▲核子反應爐一爆大家都死定了！

◀任務的完成比[illegible]殺[illegible]要。

徹底摧毀到稀巴爛後，才能在廢墟中發現好東西。

善用地形變化

任務的地形分為4種，分別是：極地、沙漠、田園、郊區。不同的地形對玩家有不同的挑戰，玩家必須善用地形以進行掩護、攻擊，才能減少不必要的損傷，而不是硬幹。隨著遊戲進行，玩家可以獲得不同的武器去應付不同的敵人。遊戲中，有8種武器可供選擇，如：一般砲彈、機槍、迫擊砲、地雷、火焰彈、導向飛彈等。不過，較高級的武器或是補給往往是要在遊戲中發現、奪取的，一開始內定的武器僅有機槍與砲彈。例如：有時武器就藏在敵方的攻擊堡壘裡，因此，玩家僅有破壞是絕對不夠的，必須要多給幾發砲彈，確定

◀[illegible]入[illegible]

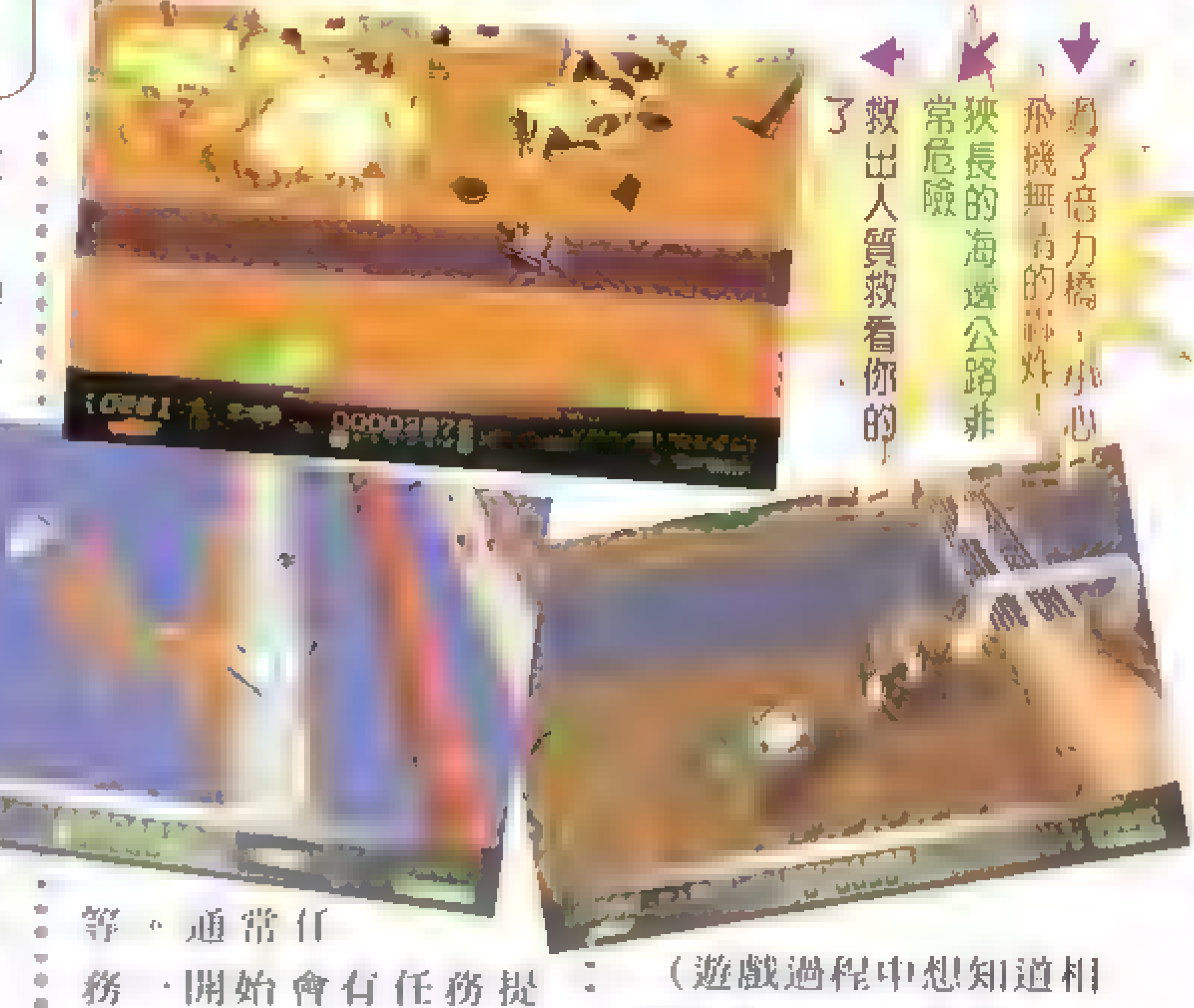
▼堅壁清野的摧毀

NEW GAMES STATION

挑戰最難級數

遊戲一開始，有3種不同的難易度等級挑戰。在武器方面，有3種不同的坦克車可供玩家選擇：蝮蛇、眼鏡蛇、印度豹。「蝮蛇」靠速度取勝，具有卓越的加速性和快速的操控反應，加上快速的發射火力，足以重重打擊敵軍。「眼鏡蛇」則有超級防護，可以在最小的損害下，衝陷大多數的敵方基地。「印度豹」性能介於蝮蛇和眼鏡蛇兩者間，雖然較眼鏡蛇輕，但仍具備了相當的裝甲防護。不論哪一種坦克，都有360度全方位旋轉式砲塔。遊戲過程中，沒有什麼是不能摧毀的，舉凡敵方的船艦、裝甲車、坦克車、步兵、建築物，甚至連旁邊無辜的樹木等都可以摧毀。

這24個形形色色的任務，如：解救人質、俘擄敵方將領、關閉核子反應爐、破壞電力設施、油庫、通信雷達等。通常任務一開始會有任務提示，告訴玩家任務內容，同時在玩家的地圖上也會標記出執行地點（遊戲過程中想知道相關位置或任務提示時，隨時按一下TAB鍵即可）。



為了倍力橋，小心飛機無情的轟炸！

狹長的海邊公路非常危險

救出人質救看你的了

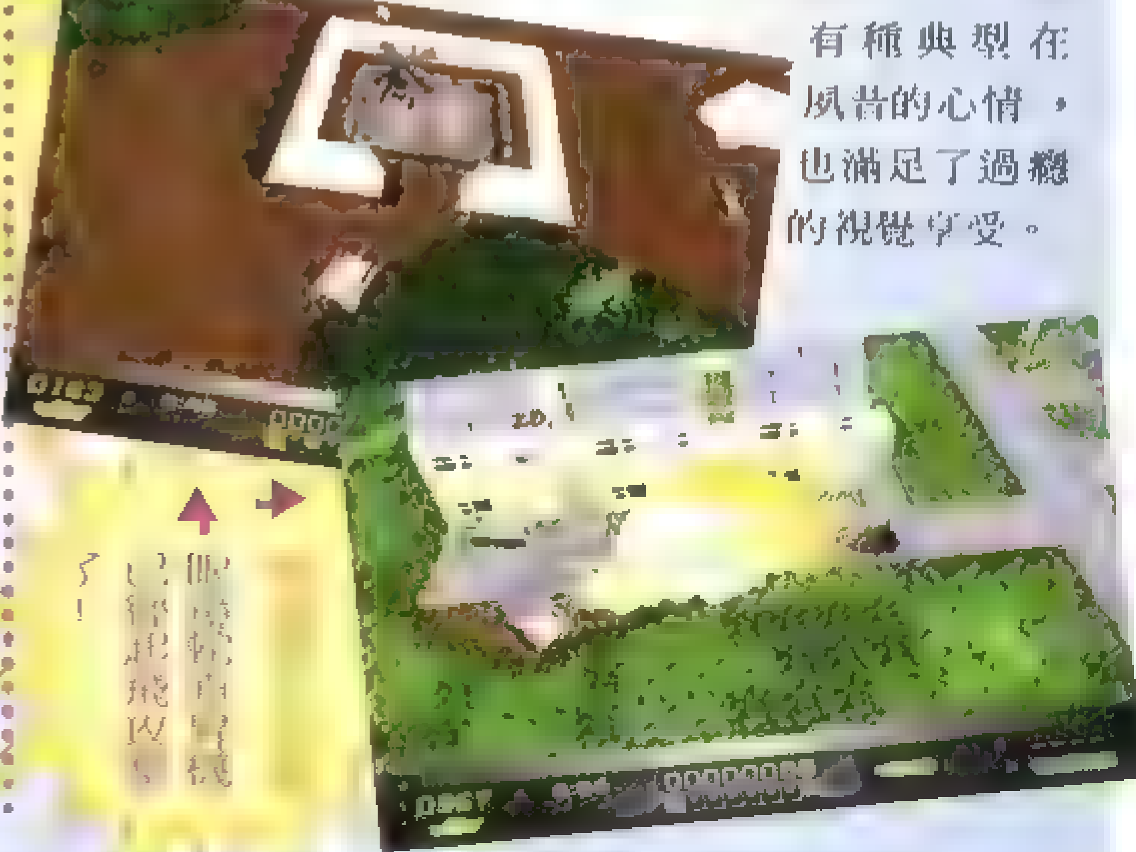
華麗如煙火般的爆炸場面

整體而言，「絕命摧毀」雖是3D的遊戲，但是有相當不錯的圖形Engine，即使沒有DirectX，在低階機器上的表現也很傑出，畫面十分流暢，不會有遲滯的現象。而且，模型質感（Texture）的處理也不會呆板，不論是受炮轟後的建築物牆壁，或是流動的水面、冰封的雪地等，都不會有粗糙的感覺。特別值得一提的，也是網路討論區上玩家最欣賞的，「絕命摧毀」的爆炸處理的相當精彩。當玩家炮轟油槽引起連鎖爆炸時，此起彼落的爆炸聲從高傳真喇叭傳來，令人大呼過癮！而且視覺上爆炸的畫面相當擬真，看著火焰衝散開來，有如國慶施放煙火般華麗、燦爛！

以遊戲類型本身來論，「絕命摧毀」不算是時下最流行的，但BMG Interactive確實賦予了這個傳統類型遊戲一個絢麗的風貌。容易上手、畫面流暢、需要戰術的概念，以及極佳的視覺效果，不論是玩家或非玩家，在品味「絕命摧毀」時，會有種典型在夙昔的心情，也滿足了過癮的視覺享受。

冰天雪地的艱苦

華麗如煙火般的爆炸



ALIEN INTELLIGENCE 異形帝國

遊戲類型／即時戰略
國外發行／Interplay
國內發行／松崗
使用平台／WIN 95
發行時間／87年4月

硬體需求
●機種 未定 ●記憶體 未定
●SOUND BLASTER
●模式 未定 ●MOUSE

六支外星種族

▼選擇你的作戰單位。

▲異形帝國有三大遊戲地點

玩家在異形帝國這套即時戰略遊戲中，可控制六支外星種族中的一支，牠們分別是Psionids（以意志控制的腦般生物）、Strixthes（母權統治的昆蟲形生物）、Metalloids（具良識與正義感的機器人）、Munzoids（善於戰鬥的生物）、Drache（敏捷，可怕的爬蟲類生物）與Arkanians（十分狡猾的蟑螂形生物）。

據玩過異形帝國測試版的評論家表示，遊戲中的許多基本特點真得會讓人想起文明、銀河霸主與終級動員令等經典級遊戲。玩家扮演一位異形的祖先，他是一位與家園斷絕音訊的殖民指揮官，身爲指揮官的你必須確保你的種族能繼續生存下去。爲完成這個目標，你必須讓殖民的星球能富饒起來、用心管理資源、決定在何處進行科技研究、建立新的太空船、並消弭敵人來自地面與太空的攻擊。

遊戲場景將在星球、太空與銀河地圖等三處進行。星球的場景涉及到在何處建立基地、單位，並不時發生地面戰鬥，樣子與大多數的即時戰略遊戲相似；太空的場景主要是讓人炫目的太空船對太空船戰鬥爲主；至於銀河地圖讓玩家可把艦隊從一個星系移動到另一個星系。

最龐大的即時戰略遊戲

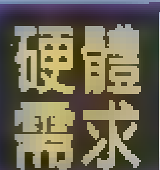
因此，異形帝國的遊戲相當龐大，稱得上是有史以來遊戲範圍最大的即時戰略遊戲，它與目前市場上所有即時戰略遊戲最大的差別是它的遊戲深度，玩家可能要花上九十個小時才玩完其中一個種族，在不眠不休的情況下要將遊戲完全破關，可能要花上一個月的時間！本遊戲最怡人的特色將是從其它種族取得技術提升與知識的能力。玩家擄獲敵艦後，除了可將它的技術化爲己有外，並且能修復該艦，進而反用來攻擊敵人。另外，遊戲中還會隨機製造情況，包括朦朧不清的氣候、城市遭受小行星的攻擊，以及船艦被黑洞吞噬、等等，處處隱伏危機。

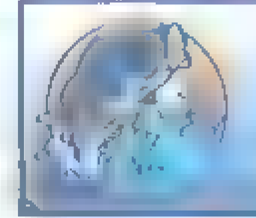
▼查看作戰單位戰力。

▲查看基本資料。

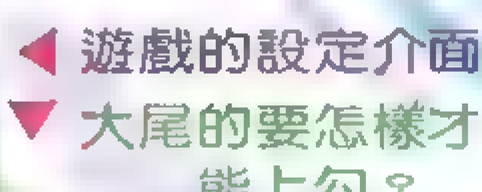
釣魚名人堂

硬體需求	
●機種：未定	●記憶體：未定
●SOUND BLASTER	●模式：未定
●MOUSE 力量反饋式搖桿	





自從籃球、足球、高爾夫球、賽車、麻將等模擬遊戲興起後，不能親臨實境的玩家，就可以透過電腦體會其中的樂趣。在遊戲開發商的精益求精下，各種模擬遊戲越來越逼真，大大提高可玩性。由THQ所開發的釣魚名人堂（Mass Master Classic，暫譯），即是一套為喜歡釣魚、不會釣魚、不能去釣魚的玩家，所設計的遊戲。該公司非常希望能以釣魚名人堂讓遊樂器獨佔釣魚遊戲的局面改觀，除了取得B.A.S.S.授權外，設計師特定在遊戲中創造了比魚餌店更豐富的釣餌，以及栩栩如生的3D水中景觀。



◀ 遊戲的設定介面

▼ 大尾的要怎樣才能上勾？

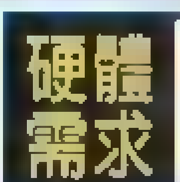
在開始玩釣魚名人堂前，必須先選擇是玩練習賽，還是參加一場實際的釣魚比賽。在練習模式中，玩家可以選擇你真正想要的釣魚條件，從氣候（雲霧密佈，還是晴空萬里）到風速等，都可供玩家設定。假如玩家選擇參加比賽，你將可以選擇四座不同湖泊的其中一座，與其他世界級釣友爭奪比賽大獎；另外它還提供多種難度設定，包括非競賽模式的「業餘設定」，以及包括容易、適中與專家等三種難度的「職業級設定」。

THQ取得了B.A.S.S.釣魚協會的授權，並在遊戲中特地加入釣魚明星Roland Martin，他將在遊戲所提供長達二十分鐘的動作實況短片中，給玩家如何釣到一尾大魚的提示和暗示。

另外，遊戲還在選單中提供數百種不同類型的魚餌供玩家選擇。

光頭樂園

國外發行／Creative Edge
國內發行／力藝
遊戲類型／即時戰略
使用平台／WIN95
發行時間／三月

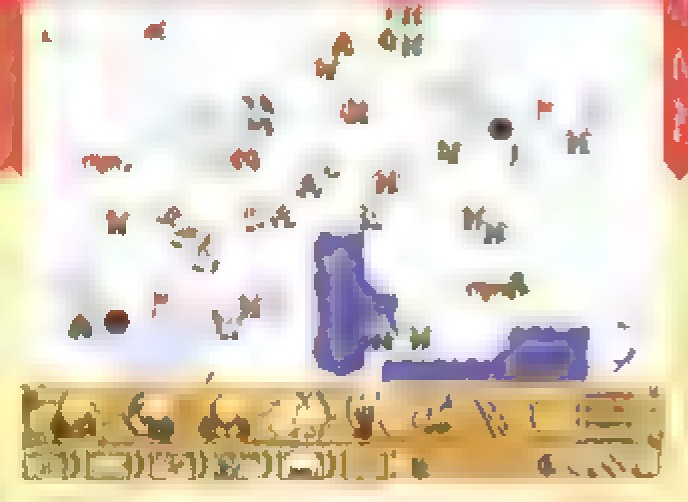


●486DX2 66以上 ●8MB RAM
●WIN相容音效卡
●SVGA ●M K

親愛的…我把戰爭變可愛了！

要說「光頭世界」是一款什麼類型的遊戲，實在有點難以界定。它在玩法上可說十分新穎，本質上雖是即時戰略，卻又與刻板印象中強調殺戮、暴力與血腥的即時戰略遊戲不同；它有點益智遊戲的成分，但又不能就此予以歸類；說它是策略遊戲，可又不完全是。老老Game狗，實在找不到一個與它相同的遊戲，也找不到一個能夠真正代表它的遊戲類型，只好勉勉強強地，將其當成即時戰略遊戲來介紹了。

首先，遊戲的基本精神就如同所有的戰爭遊戲一樣，玩者為了保護自己的家園，必須率領他的子民們抵抗敵人，將入侵者趕出他們的國度。但爆笑的是，這個國度的人們都是頂上禿禿的光頭，配合著他們逗趣而有點笨拙的動作，簡直就是酷斃了。


▲圖中有兩個恐怖夾，只要夾到必死無疑！

變化萬千的五個不同世界

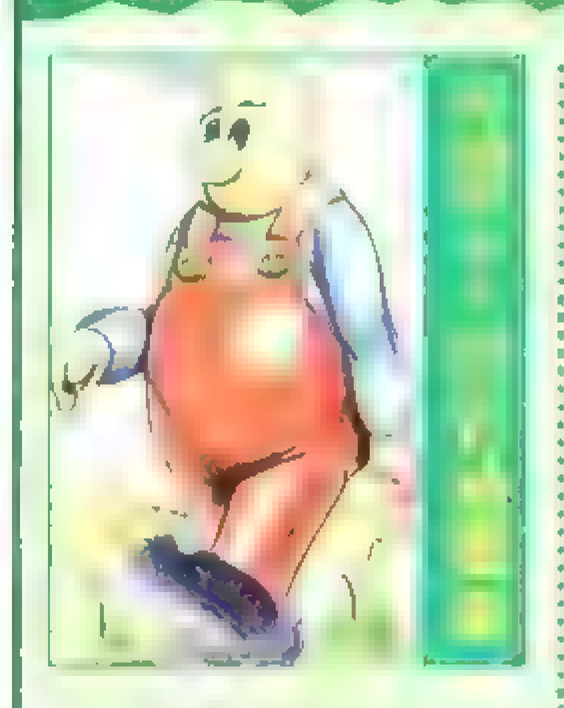
▲可愛的雪中城堡

▶地獄的房子，厲不厲害！

遊戲中共有五個不同的世界，包括草原(Green)、冰原(Ice)、歐洲(European)、沙漠(Desert)、地獄(Hell)、另外有隱藏的神秘世界，一百個不同難度的關卡等待你帶領手下去闖，有秘密的跳關通道、關卡、技巧等你發現，其中的樂趣無窮。你可以反覆遊戲，決不雷同！

在每關的場景中，除了小光頭有各種爆笑的動作外，其中尚有許多可愛的動物，包括蛇、狐狸、綿羊、臭鼬及海裡的魚等，這些小動物可不是純粹擺在那裡當裝飾品，而是有其實用價值的，將牠們丟入研究室中，可以根據牠們的特性研發出各種新奇的武器。例如，臭鼬可以生產臭彈，將臭彈丟入敵人的房屋中，可將敵人趕出屋外，進而佔據敵人的房子；蛇

四種活潑可愛的小光頭



遊戲中的角色－小光頭們，有四種基本的職業，包括勞工(Worker)、木匠(Builder)、科學家(Scientist)及軍人(Soldier)，玩者可以依實際的需求自己變換小光頭們的職業。勞工若待在屋裡，可以不斷地生出新的小光頭，由於他們不懂得節育，所以直到人口爆炸也不會停止生產；木匠可以建築新的房子，待在房內時則可以讓建築物升級，並且保護房屋不致被火焚燬；科學家則會不斷研發新的科學武器及陷阱，諸如地雷、閃電陷阱等等；軍人則是建築物最佳的守護者，肩負著捍衛家園的責任。當他們待在屋外時也有各自的任務要完成，勞工搜集「順游」、「滑降」及「飛行」所需的能源；木匠搜集維修房屋所需的材料；科學家會自己去找尋製作科學武器及陷阱所需的一應物品；軍人則會自動攻擊侵入領域的敵人。

▼嗨！大家好，我是光頭

▲終於將敵人的窩夷為平地，真是快樂！

建築物則有三種最不同的類型，一般房舍(General House)可快速地養育新的光頭小子，這裡有個小竅門：把「兔子繁殖」(Rabbit Breeding)這項發明扔到養育室裡，將可以加速人口繁殖的速度；士兵營(Soldiers' Barracks)兵營裡的士兵可快速地生產戰爭所需的軍需品，兵營裡的士兵越多，軍需的生產速度也越快，兵營也是

最難奪取的建築物，除非對方派出大批的軍隊來攻擊；研究室(Scientists' lab)使你的科學家可以更快地從事發明。你也可以把東西扔到實驗室內，科學家會以此來發明新的東西。當點選建築物時，會顯現出屋內的情形，玩者可以看見屋內的小光頭們各自在做著他們自己的事，也可以隨時重新調配人員的配置。

可以製成蛇彈，將其丟入樹中，可將躲在樹中的敵人趕出；魚製成的武器，可以灑下「魚雨」，施放在自己的土地上，難以計數的魚如雨水般自天而降，可以為土地施肥，增加自己的各項資源；狐狸則可以減緩敵人「做人」的速度，免得敵人壯大了之後，用「人海戰術」淹死你。

很容易上手的遊戲介面

遊戲的介面，包括所有的選項按鈕全部都以圖形代替，玩者不用擔心因為語言的隔閡而無法進行遊戲。操控方式則僅需一支滑鼠即可行遍天下，並且還搭配了一些鍵盤輔助熱鍵，十分容易上手。此外，遊戲是採用「物件導向」的概念來設計，在許多時候，玩者可以將物品(包括小光頭)直接抓起，放置在想放的地方。這樣的設計，相信對許多玩者來說，都是非常親切的。

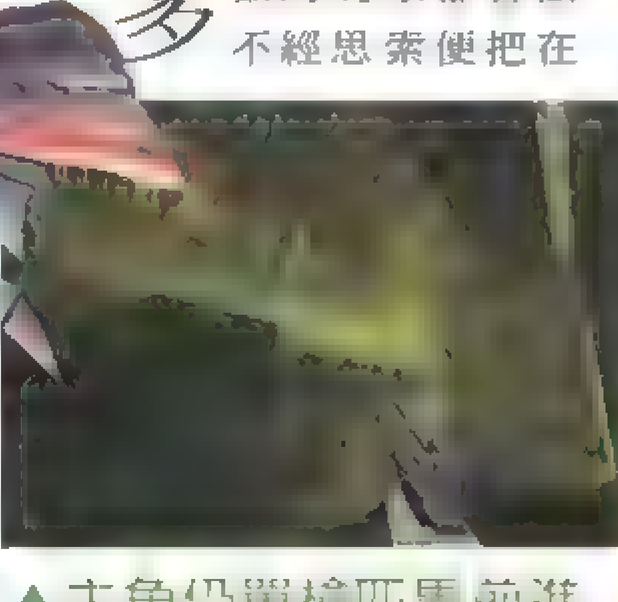
Blood 2 血祭2

遊戲類型／射擊
發行版本／光碟
國外發行／GT
國內發行／美商新美
使用平台／WIN 95
發行時間／87年下半季

硬體需求
- Pentium 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- 模式　未定
- 操作　未定

Caleb重回浴血的世界！

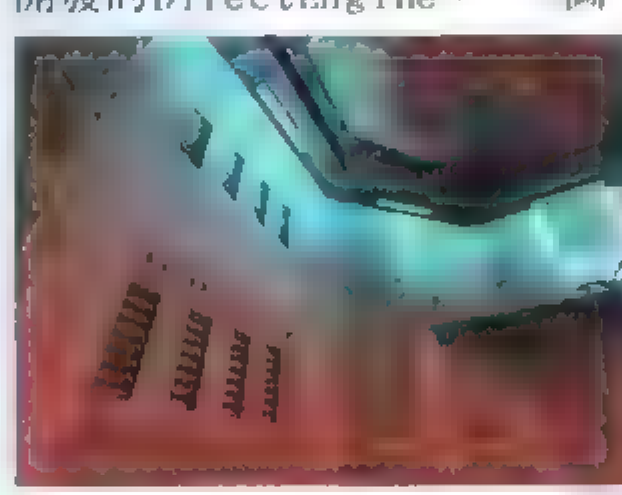
多數的玩家都喜歡不經思索便把在眼前移動的生物轟得支離破碎的遊戲。此處為玩家介紹的血祭2（Blood 2，暫譯）顧名思義是去年由Monolith Studios設計，由GT發行的血祭的續集。血祭的老玩家必然記得那位被激怒的主角Caleb，在續集中，Caleb摧毀所屬的神秘宗教組織後回到地球，這次他的主要任務是消滅該組織的餘黨，因為他們對Caleb展開報負追殺。



▲主角仍單槍匹馬前進

光影特效優異

設計小組使用全新的3D引擎來製作，並且有意爭取1998年年度最佳遊戲的美譽。小組所使用的建構引擎是自己開發的DirectEngine，Monolith在『暴動：移動裝甲（Riot： Mobile Armor，暫譯）』也是使用此一引擎。因此，血祭2在包括地形、光源貼圖、霧層、水與鏡子效果、彩色與動態光線、以及即時陰影等特效上，將有新潮且優異的成果呈現在玩家眼前。



◀光影表現優異

三十道挑戰關卡

當然，要得到這些精彩的效果是要點代價的，要玩血祭2必須具備特定的3D卡。除了設計技術加強外，小組還加強遊戲的情節，使單人遊戲能更精彩刺激。在單人遊戲當中，除了提供超過三十種武器，供玩家盡情揮灑外，共創造三十道關卡讓玩家挑戰，每道各有不同的任務與解決方式，並且在關卡轉換之中提供過場畫面。至於多人遊戲，若以區域網路連線共玩，可同時允許多達三十二名玩家上線對戰。最後，附帶一提的是，Wilson表示，血祭2只是工作名稱而已，或許上市時會換個更符合遊戲潮流名稱也說不定。

◀新引擎配3D卡，畫面更精細

遊戲類型／即時戰略	使用平台／WIN 95	硬體需求
國外發行／EA	發行時間／87年3月	●Pentium級 ●16MB RAM ●SOUND BLASTER ●模式 未定 ●MOUSE
國內發行／美商藝電		

扮演騎士團領導人

玩家在EA所出版的宇宙戰魂(Warhammer universe：Dark Omen，暫譯)中，扮演率領葛魯吉布林傑騎士團(Grudgebringer calvary)的傭兵領導人，接受國王的命令于邊界解救被綠皮族(Greenskins)圍困的王子和曾是傭兵的昔日拜把兄弟。

於是，玩家拾起心愛的葛魯吉布林傑寶劍，展開遊戲所賦予的首次任務，而最終的目是從不死之王及妖魔鬼怪之手解救帝國。由於本遊戲是暗影長角鼠(Shadow of the Horned Rat，暫譯)之續集，因此，EA特地要求將遊戲介面簡單化，將前作那些龐大的統計面板及複雜的控制面板拿掉，並以滑鼠點選多重圖示取代之，希望它能容易上手。

具特殊技能的部隊

玩家所率領的騎士團是以您的寶劍之名為名。這支騎士團與你並肩作戰，是您旗下傭兵的主力，個個驍勇善戰。除了騎士團之外，玩家麾下還有步兵團，他們徒步前進，精於博鬥。另外，玩家還擁有弩手及加農砲，弩手個個是神射手，具遠程殺傷力，但不善於搏鬥；加農砲在近距離內具有強大的毀滅力，但稍遠則失準頭。此外，玩家還擁有難以殺死的聖杯騎士(Grail Knight)、皇幾騎士等、及善於和妖精及怪物打鬥的矮人戰士。

在敵軍方面，除了可看到在各種遊戲中經常出現的妖精、怪物、食屍鬼及各種模樣的綠皮族外，你還可以發現這些兇猛的敵人渴望能飽噬你的鮮血。另外，在上述的小角色之外，敵陣中不乏難以對付的要角，包括由聖杯騎士軀體復活的黑色騎士、由魔法師復活後變成的幽靈、以及由屍體復活的活屍等。值得一提的是，設計師特地在遊戲中創造了四種法術，分別是光明、黑暗、聚合(Waaagh)、及冰雪等。

◀進行遊戲的地圖。

絕地風暴II

硬體需求		
	PENTIUM 133	16MB RAM
	WIN相容16-bit音效卡	
	SVGA	K M

青出於藍、更勝於藍！

除了人類的戰爭外，又新加入了Series 9的機器人部隊

EA在近期內將推出絕地風暴II，故事設定在絕地風暴一代的40年後，也就是2014年戰爭後的更久遠年代，此時的生存者軍擁有更強的武力，這個轉變對於它的敵人將會變成相當致命的威脅，當然變種人軍也會有更強大的變種怪物來對應，這兩軍間的殘酷廝殺場面有如一代，相信定更慘烈萬分。若絕地風暴II代還只是原來的兩個種族紛爭，那跟一代就沒有什麼不同了…

這次除了人類彼此之間的戰爭外，遊戲中又加入了Series 9的機器人部隊。這些機器人本來是農業耕種用的機器人，但是在戰爭中由於種種的因素，這些機器人變成殺人的武器，它們從地平線的遠端出現，只要是人類就逃不過被剷除的命運，所以想要存活的人就要想法子打倒這群機械人，緊張的戰爭氣息從遊戲一開始就瀰漫，這種一觸即發的戰況，將會隨時出現在絕地風暴II代中！

絕地風暴II代此次有45個任務，包括任務編輯器，多人玩者連線有20張地圖，總共可以八人連線，要是玩者覺得部隊能力不滿意，遊戲內還附有部隊編輯器供玩者重新指定部隊的能力。此次部隊全部重新加強，地面部隊和空中武力以及水路兩棲機動小組，都有新加入的功能，玩者不用怕找不到合適的作戰單位。

遊戲這次也加強「戰爭迷霧（Fog Of War）」的功能，讓玩者作戰時有擬真的感覺，地形高低的攻擊效果有徹底表現出來。不再只是單純的正面交鋒而已，玩者可以善用地形隱蔽性來加強突襲效果能。而且遊戲的新引擎將畫面以最逼真的方式表現出來，無論是沙漠或城市廢墟就像真的景象呈現在玩者眼前。絕地風暴II將會帶動今一波的即時戰棋風暴，無論玩者是扮演一大集團中的那一方，都將再一次享受到即時戰棋的緊張刺激快感！

↑遊戲加強戰爭迷霧的功能

←轉變為殺人機器的農業用機器人

SOLDIERS AT WAR 戰將

遊戲類型／策略　國內發行／未定
發行版本／光碟　使用平台／WIN 95
國外發行／SSI　發行時間／87年3月

硬體需求：Pentium 90、16MB RAM、SOUND BLASTER、SVGA、KEYBOARD

以歐戰為根據

由SSI所推出的戰將(Soldiers at War、暫譯),是一套回合制戰爭遊戲,它讓玩家指揮隊員的核心：深入戰火的步兵。雖然這套遊戲的介面與引擎是沿用X-COM,但操作簡單且可玩性高。而遊戲的故事不以目前風行的未來虛構情節為主,改走歷史路線,讓玩家回到第二次世界大戰期間去扮演盟軍領袖,把德軍打回老家去,求取最後的勝利。為了贏得戰役,玩家必須率領你的小隊完成十五個以歐陸歷史戰役為根據的任務,包括著名的D Day、蒙特卡西諾突擊戰、及利諾白特列斯特的城市巷戰等。

▲以火焰噴射器攻擊

動作繁複的士兵

在展開任務前,玩家可從六十位可選用的士兵中,挑選並設定最多到八名的隊員組成的小隊,每位士兵都有不同的力量與弱點。另外,每位士兵都有一些在每回合中能夠用來移動與使用武器的行動點數(action points),並且有四十多種獨特的動作(每位士兵都有15MB的動畫),士兵能走路、跳躍、曲膝、匍匐前進、爬上癱瘓的坦克、踢門、投手榴彈、發射火焰投射器、用機槍,甚至以「K Bar」刺刀宰割敵人等。玩家可以利用這些兵士完成交待的任務。

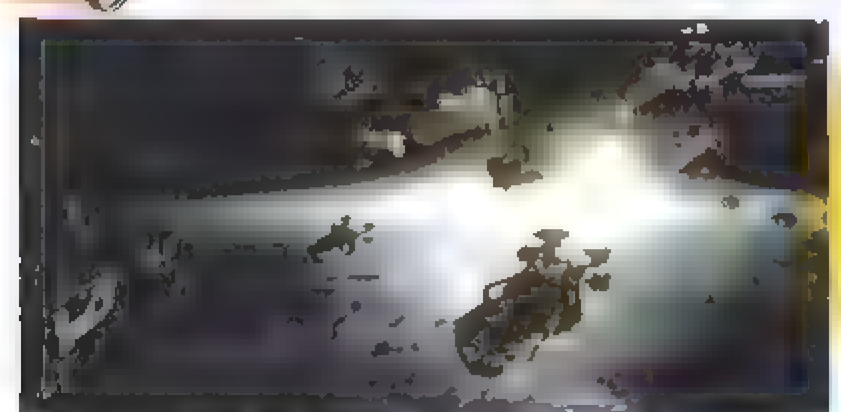
[illegible]WWII武器

值得一提的是,玩家在有關二次世界大戰電影中所看到的武器,在戰將中都會出現,從機關槍到鳳梨型的手榴彈,甚至更具視覺震撼效果的火焰噴射器,遊戲盡皆收納在其中,且以炫麗的3D重現武器特效。玩家亦可使用例如坦克之類的大型武器,其砲管能瞬間擊跨敵人,它開火時所營造的刺激感是在X-COM中所見不到的。SSI表示,戰將自許成為一套最具娛樂效果的策略遊戲,不僅因為這幾年少有這種遊戲,更因為它的繪圖比一般策略遊戲更精細,且音效和聲效皆如身臨其境一般。另外,玩家還可透過區域網路或網際網路進行多達四人的連線共玩,也可使用遊戲中的任務編輯器,創造自己想要玩的單人或多人遊戲。

遊戲類型／動作　　使用平台／未定
國外發行／MircroProse　　發行時間／87年底
國內發行／未定

硬體需求
●機種　未定　●記憶體　未定
●SOUND BLASTER
●模式　未定　●操作　未定

由大螢幕跳進小螢幕的大蟲



穿起強力戰甲才能和人蟲一搏
遊戲版能否和電影版掀起同樣盛況？

本文所介紹的遊戲是由Robert E. Heinlein的同名科幻戰爭小說改編成電影，並且在美國創下相當優異的票房紀錄的星艦戰將。原著主要敘述未來世界的人類對抗一群跨銀河昆蟲大軍的故事，稱牠們為「大軍」一點也不誇張，因為這群進行星際爭戰的昆蟲除了體積龐大外，更駭人的是，牠們無所不在，多得讓你打都打不完。獲得授權製作本遊戲的MircroProse將遊戲設定在電影的情節結束五年後，那時人類已開始知道對付人蟲的方法，使穿起了強力戰甲(powered armor)和人蟲戰鬥。

這項設計讓開發者能為遊戲加入一些醒目的噱頭，例如跳躍噴射器(jamp jets)，並讓角色能在危機四伏的戰鬥中行動。

憑戰功晉級

遊戲的景觀相當空曠，其上有起伏的山丘及平原，地形會逐漸消逝在遠處的濃霧中，感覺上與機甲戰士(MechWarrior)有點類似。據MircroProse透露，設計師有意在遊戲中加入電影所沒有的昆蟲隧道，讓玩家在遊戲過程中可以跳進位於不同點的隧道入口，在其內穿梭殺敵。另外，玩家也可從降落的登陸艦跳至地面，當然啦！玩家也可以憑戰功晉級，指揮一支五至二十人的突擊隊，在即時戰鬥中下命令殺敵。遊戲越往前進行，可以獲得與使用的先進武器就越多，同時，你所擁有的部隊與指揮權就越大，甚至可以選擇船艦降落的地點。

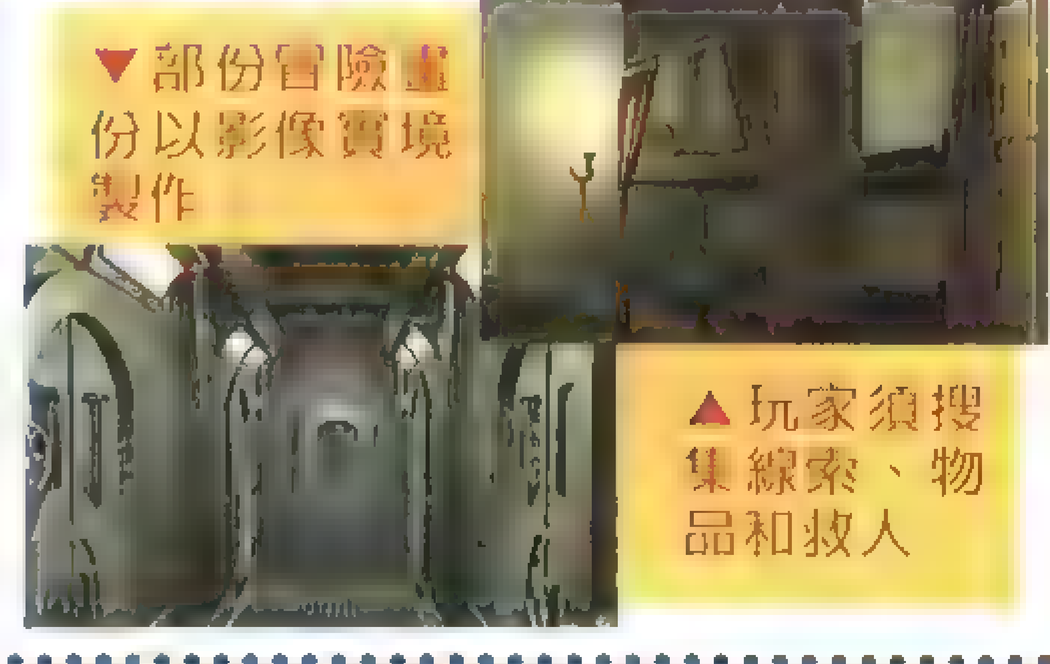
這套遊戲最讓人印象深刻的還是數量多如牛毛的大蟲，每隻蟲大約花了三百張多邊圖形，遊戲設計師希望螢幕能同時出現上百隻大蟲，能成功地營造出如影片中同時有上百隻大蟲從四面八方向你蜂湧而至時的緊張氣氛。遊戲其它出色的地方還包括動態任務產生器，並能同時允許二十五名玩家上網共玩，進行團隊或決勝負的多人選項。星艦戰將在本文寫作階段是在必須OpenGL版本下才能執行，MicroProse表示有可能推出D3D的版本，目前正研究是否要加入要求玩家須具備一片3D加速卡的遊戲條件。

星艦戰將[illegible]

遊戲類型／冒險
發行版本／光碟
國外發行／SouthPeak
國内發行／未定
使用平台／WIN95
發行時間／未定

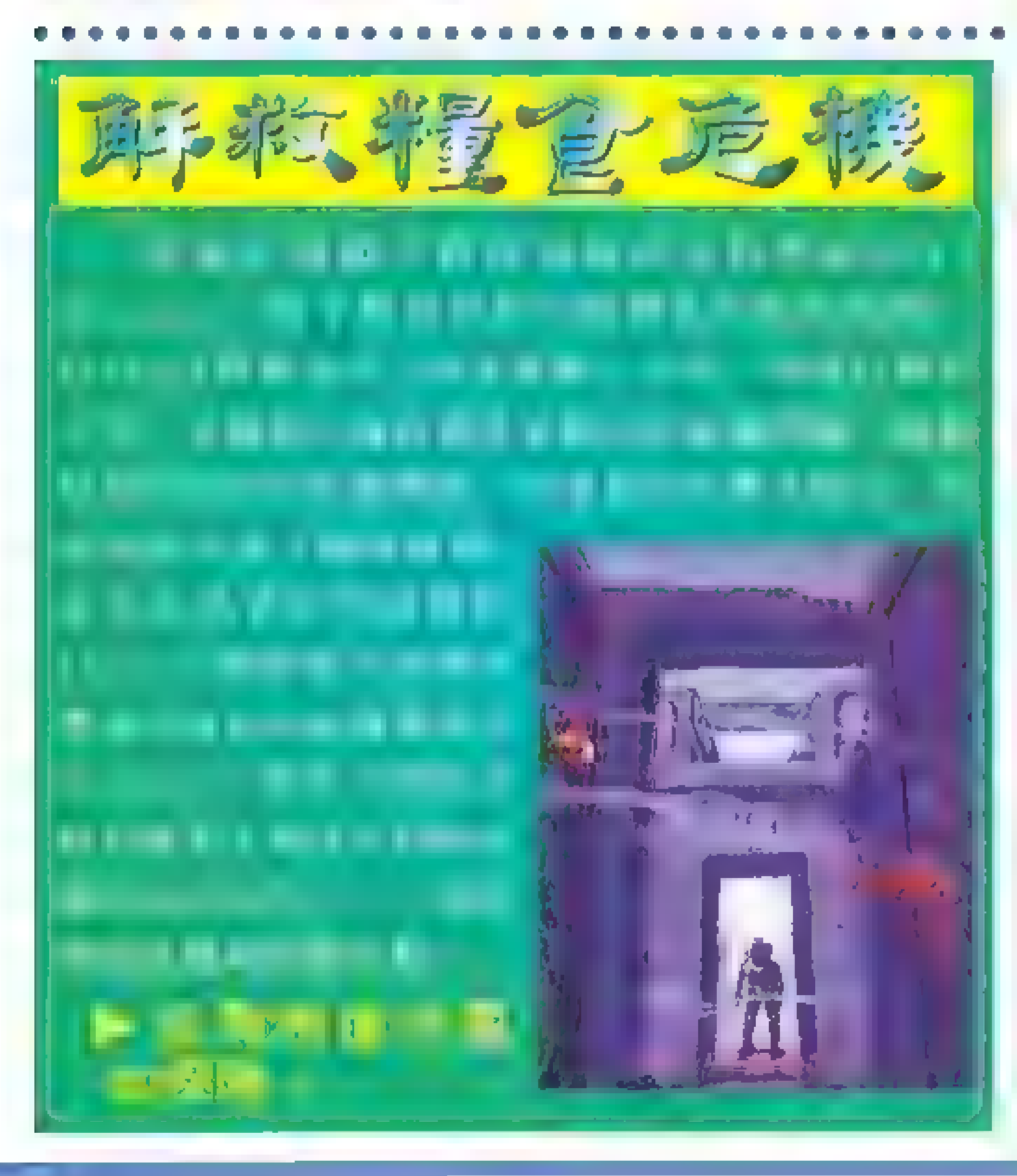
硬體需求			
●機種	未定	●記憶體：	未定
●音效	未定	●模式	未定
●操作	未定		

根據SouthPeak表示，由冒險小說20,000聯盟之海底歷險改編的『20,000聯盟之極度冒險（20,000 Leagues:The Adventure Continues，暫譯）將是它們所製作的第二套VR系列遊戲，但整體成就更勝前作。該公司表示，VR（Video Reality，影像實境）是一種能夠將電影製作技術和電腦遊戲環境結合的一種開發系統，希望創造一個毫無破綻的互動環境，使在環境中的角色作全方位360度移動。



▼部份冒險畫份以影像實境製作

▲玩家須搜集線索、物品和救人



反抗軍

硬體需求
- PENTIUM 90
- 16MB RAM
- WIN相容音效卡
- SVGA
- M K

星際大戰迷的策略遊戲

在《幽浮》、《和平帝權》這類深度策略的遊戲陸續推出之時，盧卡斯公司將在今春推出星際大戰系列第一套即時策略遊戲—《反抗軍》。

《反抗軍》(Star Wars Rebellion)是一套壯麗的銀河擴張及統治型策略遊戲。在遊戲開始時，玩者選擇扮演叛軍聯盟或銀河帝國，隨後玩者要在爭戰中，透過靈巧的戰略及精明的戰術來控制已知的星際大戰銀河（最高可達兩百個星球）。《反抗軍》以「巨觀」的方式來處理策略遊戲。所有的「行動」都發生在星球上方的太空中，而非在星球上。遊戲有兩個主要成份，即戰略及戰術層面，玩者必須滿足特定的勝利條件，才能贏得遊戲。

透過控制中心，銀河大勢盡在手中

人物角色－遊戲的核心

《反抗軍》與人物的關係匪淺。每一方都有數十名人物—都是來自於「星際大戰」史詩中的角色。遊戲中有相當大部份的任務必須完成特定的目標。這些任務可能是爭取某個星球忠誠度的「外交」任務，可能是降低星球防禦力量的「破壞」任務（以便進行轟炸）或是在另外一名人物被俘時進行的「拯救」任務。若你指派屬性適合的人物從事任務，該項任務的成功機會就會大幅增加。

舉例來說，如果玩者想要說服一個星球效忠聯盟，而且想採用外交手段來達成這個目的，那麼玩者可以指派孟．莫斯瑪負責這項任務，她正是盟軍的外交官及領袖。而且正由於她是位外交官，而非軍事將領，因此她很容易被俘，而這就構成了帝國的勝利條件之一。當然，玩者可以發動拯救任務。如此一來，遊戲的過程就變得更加豐富了。

↑ 進行遊說

← 歷史事件將在遊戲中發生

一部史詩級策略遊戲

組成你的艦隊，

遊戲的時間設定就在「新希望」（星際大戰第一集）結束之後不久，當時聯盟摧毀了第一座死星，對帝國施以致命的一擊。但是帝國只受到暫時的挫敗，並且迅速重新組織起來，繼續不停地追逐叛軍，企圖加以消滅，而聯盟則聚集了全銀河的支援力量，爲其高貴的目標而奮戰。

《反抗軍》的戰略層面就是玩者進行大部份決策的地方，包括製造、資源管理、艦隊部署、任務指派及探索。玩者會透過其「特務」（叛軍聯盟爲C-3PO，帝國則爲IMP 22）獲得事件的更新資料。銀河組織成星區及星系（或星球），而且可以調整其大小，以適應較長或較短的遊戲時間。遊戲中可以包括100至200個星系（各具有10個內含10至20個星區的星系）。

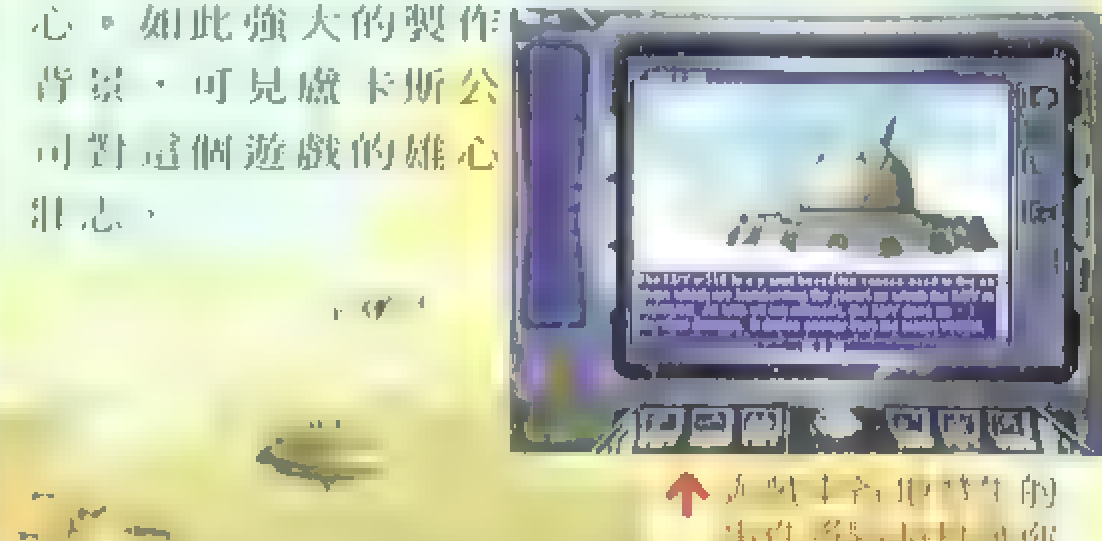
贏得遊戲的關鍵之一是建立一群非常忠誠的星球。玩者可以透過外交或武力來贏得星球的忠誠度。玩者選擇的方式決定了任務的結果。舉例來說，使用武力在短期中可能非常有效，但是玩者卻要面對手下有一顆滿懷怨恨的星球的危險。滿懷怨恨的星球很容易就會投誠到另外一方。

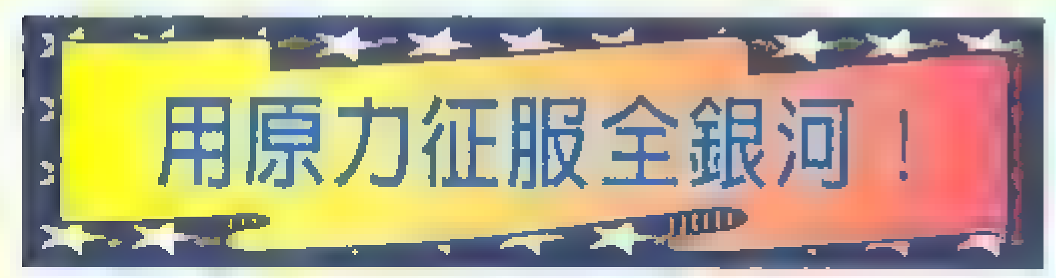
當兩支敵對的艦隊在同一個星系中相遇，就會自動啓動戰術層面。這是一個獨立的遊戲部份，玩者可以加入已編組於特遣隊或戰機中隊的船艦中，並且指定命令或目標，這些動作都發生在即時的三度空間太空戰鬥「引擎」中，移動的速度就和衝突發生的速度一樣快。

具策略深度的[illegible]

人物取材自「星際大戰」所有的故事中，包括電影的三部曲、Timothy Zohn的小說，以及Dark Horse漫畫書。玩者和愛好者有機會運用諸如天行者路克、韓索羅、達斯維德和莉亞公主等高明之士，以及特別爲遊戲創造出來的兩位角色。熟悉星際大戰的玩家可以在遊戲中利用各個人物的特質進行任務，一般玩者也可以藉由此遊戲深入這個帶有傳奇色彩的科幻世界

由於有如此多的資料要進行管理，《反抗軍》中包括一部完成的百科全書，內容涵蓋遊戲中所有的角色、船艦及星球，你可以在這裡獲得必要的所有資料，包括每個遊戲成份的相對強度及弱點，在設定任務時尤其重要。至於遊戲深度，玩家們大可放心，遊戲設計小組Coolhand Interavtive是戰略經典《魚叉II》的製作核心。如此強大的製作背景，可見盧卡斯公司對這個遊戲的雄心壯志。



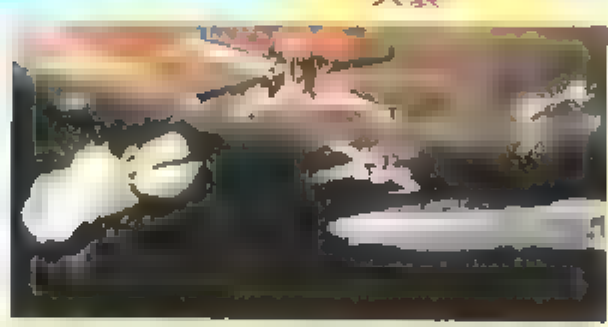


用原力征服全銀河！

要在《反抗軍》中獲得勝利，每一方（叛軍或帝國）都必須滿足特定的勝利條件。要使叛軍獲勝，玩者必須俘擄達斯·維德、皇帝佩柏丁，並且攻佔帝國首都Coruscant。帝國若要獲勝，玩者必須俘擄天行者路克、孟·莫斯瑪，並且摧毀叛軍總部。說來容易，做起來呢？就看您是否能用原力征服全銀河了！

不知道又有什麼陰謀在暗地進行？

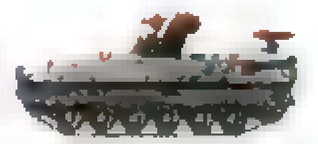
反抗軍正發動突襲

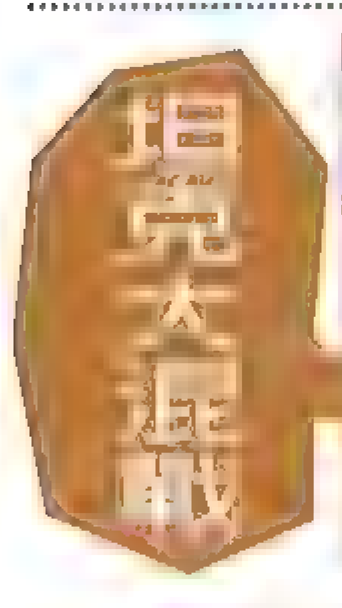


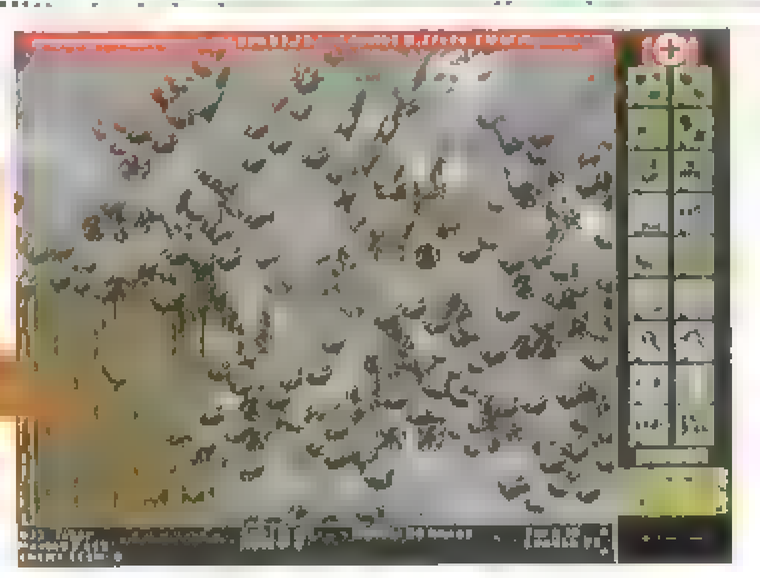
國外發行／SSI
國內發行／第三波
遊戲類型／戰略
使用平台／DOS6.22
發行時間／未定

硬體需求
- 486DX2/66
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE

橫越一甲子的戰爭史







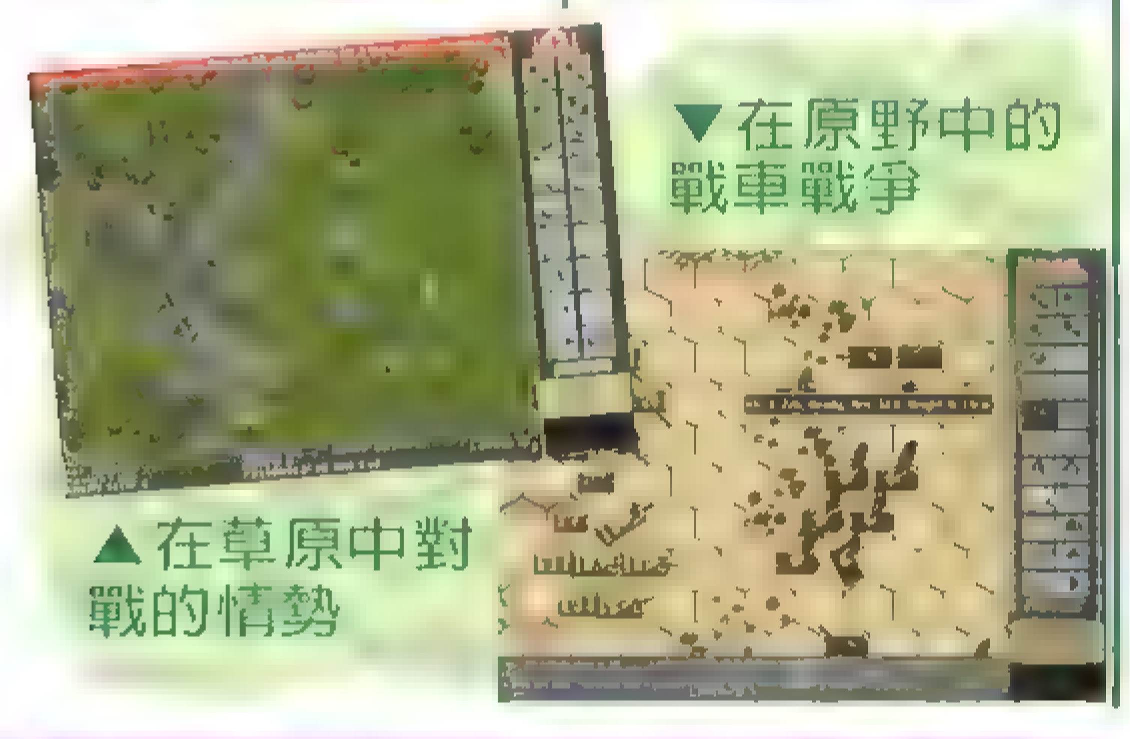
鋼鐵勁旅III的遊戲內容，是一九三九至一九九九年間以裝甲部隊爲主題的整體戰術遊戲。相信這一定十分容易使各位玩家聯想起「坦克大決戰」的情景，不過基本上遊戲所設定的武器、部隊及戰場是涵蓋一九三九年代至一九九九年間的，所以種類算十分多而且範圍也十分廣。不單只坦克這麼簡單；另外遊戲中有六個完整的劇本，其中有三個以二次世界大戰爲背景，另三個則以二次大戰後爲歷史背景。而獨立的戰役也超過四十個以上，所以遊戲規模可說是相當廣大。

衆多的劇本及戰役

有時候電腦戰略遊戲蠻有意思的，各位廣大的玩家們試想一下，一套戰略遊戲中可能有數十個國家，以鋼鐵勁旅爲例，玩家足足可玩四十次（扮演不同的四十個國家），再加上不同的場景，嘩！相信遊戲足足可玩上一年。另外在眞實戰爭中常常有許多不可預測的變數，但在電腦遊戲中則可完全排除這些變數，相信部隊爲各位玩家送死也是平常之事，因此戰果是否合情合理倒是見仁見智了。

遊戲架構的改變

鋼鐵勁旅III的時代背景是結合鋼鐵勁旅第一、二代的綜合。而且這次是以「旅」作單位並不像以往以「營」作單位，所以您可以享受史無前例的痛苦（要指揮的單位太多了）。在鋼鐵勁旅III裡的操作介面與鋼鐵勁旅II類似，但



▼在原野中的戰車戰爭

▲在草原中對戰的情勢

是鋼鐵勁旅III中提供了一些貼心的設計，在III代裡各位只要用滑鼠指向目標，游標便會顯示出一些基本的資料，例如高度地形、軍隊種類及數量。

鋼鐵勁旅III中的玩法也加入了不少的變化，首先是各位的指揮權，「旅」的指揮權比「營」大，所以各位玩家的下屬變多了，因為一個旅至少由兩到三個作戰營及一到兩個支援營所組成，所以隨便一個裝甲旅就有數百輛的裝甲車。這無形中使之前各位慣用的圖形有點兒變化了，以前遊戲的單位以班為主，所以一輛車就佔一個大格；而現在則依據遊戲規模的變大，每一格以排為單位，所以一個大格要放四輛車，無形中單位威力加強了許多。其次遊戲中同時也加入了撤退及支援的功能，在遊戲中，各位玩家可操控戰鬥中受創較大的部隊先行撤退離開戰場，而且在戰爭中同時也能有新的友軍加入戰場支援作戰。這無形中使得遊戲所發生的變數更多了。

教學戰役及戰場編輯器

[illegible]鋼鐵勁旅[illegible]各位玩[illegible]戰中組合[illegible]楚四十個國[illegible]就另外一個角[illegible]也是成敗的一個重要[illegible]好場地可以由[illegible]

[illegible]易進入狀況。

另外SSI公司也為鋼鐵勁旅III加入了戰場編輯器的功能，各位玩家可自由製作心中理想的地形[illegible]也可下[illegible]多的選擇也延展[illegible]的生命週期。

▲各國武器大百科
▶戰場及國家設定選單

結論

SSI公司可真是這類遊戲的老大哥，除了鋼鐵勁旅外，裝甲元帥也是同系列的產品，三代中保有以往的優點再加上改良部份，而且硬體要求也十分普通，就算您只有486也行，相信這是各位戰爭迷一定不能錯過最好的選擇。

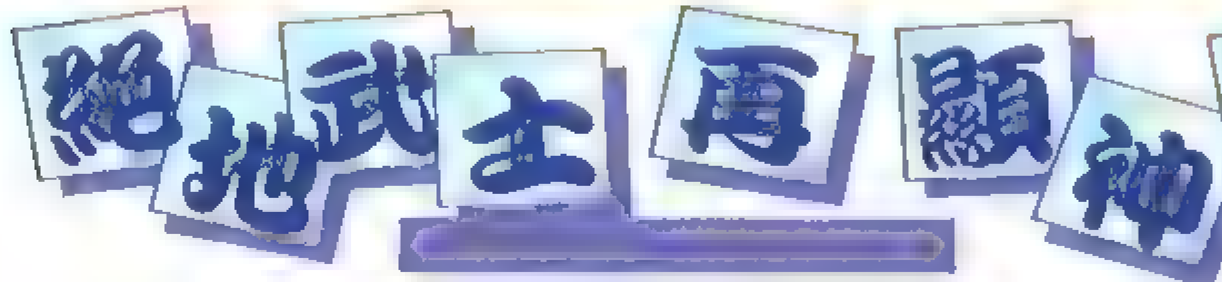
▲檢查地圖中各項戰車的詳細情形及基本資料

聖殿之謎

絕地武士資料片

國外發行／LucasArts
國內發行／松崗
遊戲類型／動作
使用平台／WIN95
發行時間／三月底

硬體需求	
●PENTIUM 90	●16MB RAM
●WIN相容音效卡	
●DIRECT5.0	●M－K－J

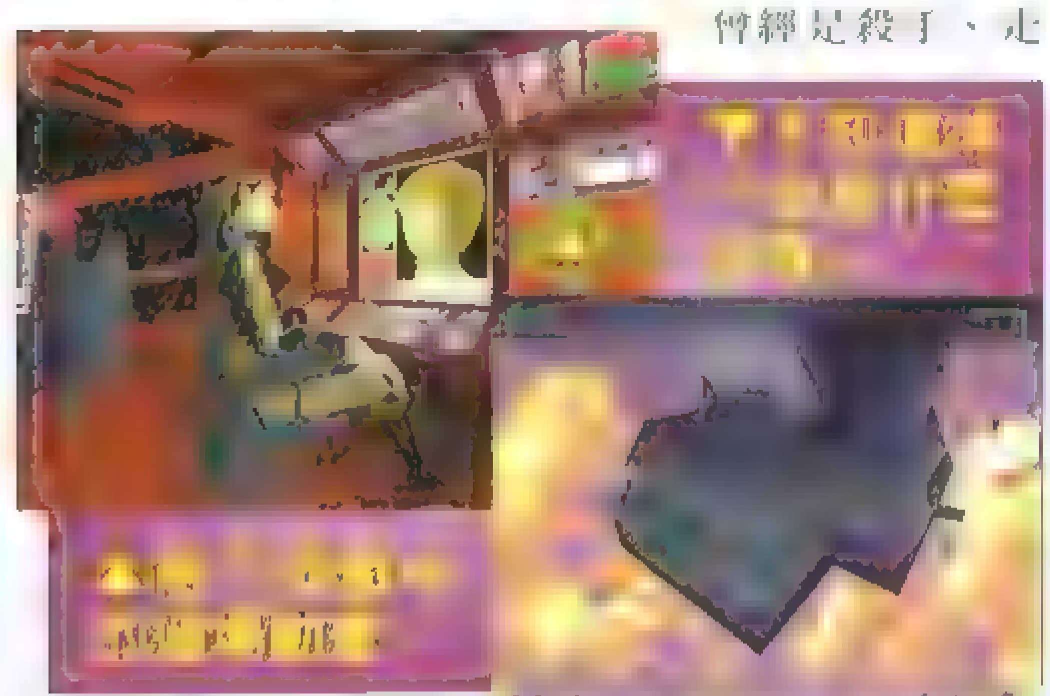


絕地武士再顯神威！

自從星際大戰三部曲再度推出黃金版本，以目前的高科技將以前未能完成的動畫重新組合之後，不知又勾起多少星際大戰迷的懷念，在電腦上所推出的「死星戰將2：絕地武士」也隨著這一波風潮，讓玩者切實體驗對抗帝國、成為絕地武士的快感，操縱著各種武器與帝國周旋。不管您是打倒傑爾克的地位，取而代之成為黑暗絕地武士之王；或是承襲繼父的遺志，成為光明絕地武士的繼承者，身為玩者的各位一定不希望與帝國的征戰就此告一段落。現在，絕地武士的資料片：「聖殿之謎」正式出爐，讓星際大戰的爭鬥另起序章。

「聖殿之謎」的故事設定在凱．凱特巴神奇的打敗七大黑暗絕武士的五年之後。主角不再是由傳說中的凱來擔任，重頭戲落到另一位曾經是殺手、走私者的瑪拉．娃德身上。她對凱的事蹟十分神往，由於她目前也在接受絕地武士的訓練，所以加入了凱的陣營。凱發現他找到了一座十分神秘的神殿－Sith，而必需能往探查這座神殿所蘊藏的力量。在等待凱回來的時候，瑪拉獨力對付了一個海盜和犯罪首腦，發現自己早就置身於Sith神殿的秘密之中而無法抽身…

進入電影獨特的場景之中

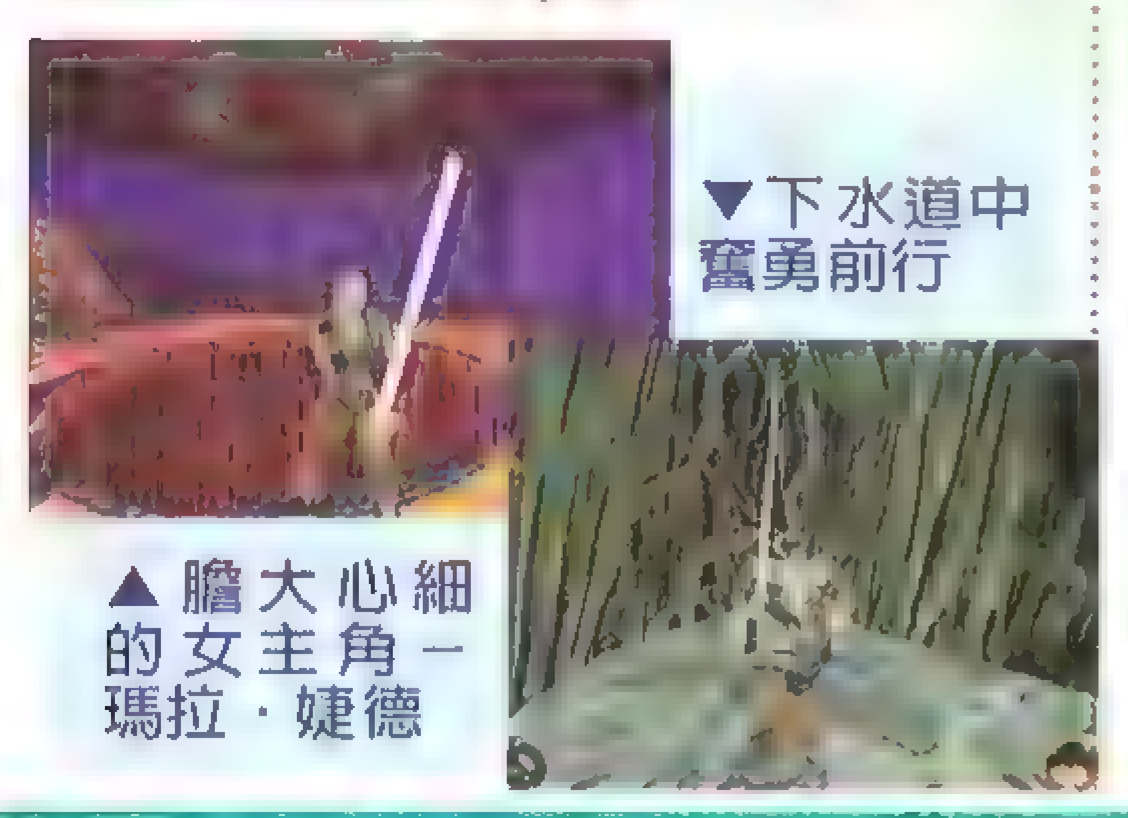


▲瞧瞧水中的世界

誰是瑪拉・婕德？

她從來不記得她的父母是誰，自從她有記憶以來，她便已經身處帝國最高層中，由禁衛隊精英訓練她的射擊和搏擊技術，並由皇帝個人的祕密組織負責指導情報收集和情勢分析，並由皇帝本人親自傳授基本的原力和光劍使用技巧。那些記憶並不重要。現在的她，是皇帝的御使，專門執行各種即使派出一整軍團的突擊隊員，或者一艘帝國級星際驅逐艦，也無法達成的祕密任務。

皇帝告訴她只要她殺了路克・天行者，那麼帝國的勝利便十拿九穩了。帝國的命運，正繫在她身上；因為，她就是掌握帝國未來的「皇帝之手」（玩過鈦戰機的玩家應該對這個稱號熟悉的吧！）。瑪拉・婕德在執行暗殺天行者路克的任務中失敗，並四處流浪，從事過許多不同的職業，但復仇的意念始終在心中燃燒，它要殺了路克，以完成皇帝的最後指令！



▼下水道中奮勇前行

▲膽大心細的女主角－瑪拉・婕德

▼哪一邊才是對的呢？

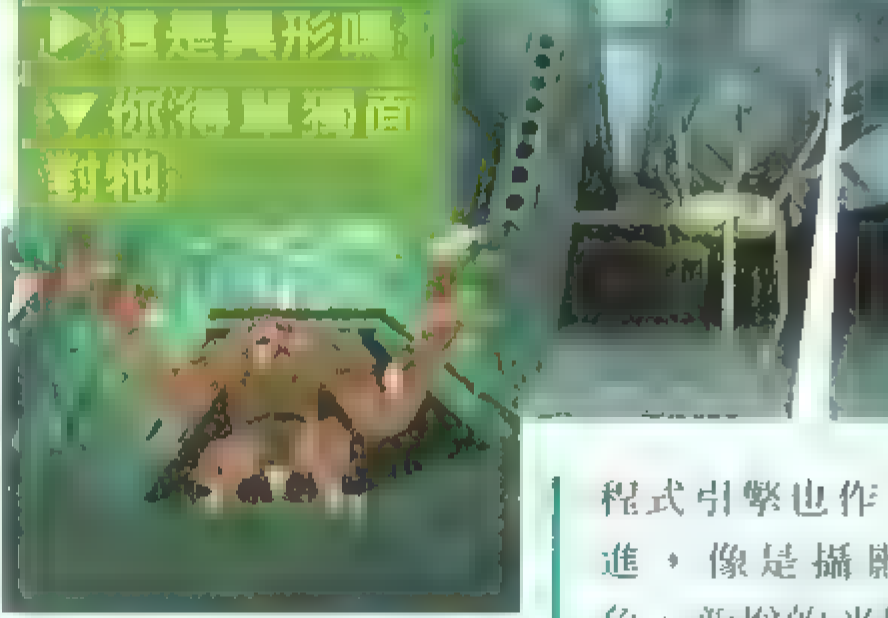
▲突擊帝國祕密基地

然而，經由許多因緣際會，瑪拉・婕德和天行者一同渡過許多難關，也漸漸對帝國失望。最後，在一次擊殺複製的天行者的行動中，她徹底的拋開了過去的包袱，迎向嶄新的未來…。註：本段部份內容摘錄自「女傑傳」，本段刊登已徵求作者同意。

加強的程式引擎和武器

更新的武器也在「聖殿之謎」出現，包括了冰凍槍，可以把敵人化為冰雕；BH-35型望遠鏡，特別適合狙擊手型的玩者使用；可以發揮強大火力的連射型大砲；自體式的火箭彈；閃光彈；遙控引爆的炸彈；和最後的大口徑手槍DL-44。

在原力方面的演進，使玩者有更多的選擇。像是用原力把敵人推開，連發性的閃電攻擊、將光劍投擲出去繞著敵人砍殺；將原力投射出去；和具有望遠鏡般的視力。



▶這是異形嗎？

▼你得單獨面對牠

除此之外，「聖殿之謎」中將會出現20種全新的敵人，包括了星際大戰電影中經常出現的生物、海盜、走私者、拷問機器人、和Sith中不死的生物。

「聖殿之謎」中的程式引擎也作了一番改進，像是攝影機的視角，新增的光影變化，都使得遊戲畫面看起來更加真實。如果你已經是「死星戰將2：絕地武士」的常勝將軍，那千萬不要錯過這個精彩的續篇－「聖殿之謎」!!

國外發行／Empire
國內發行／華義國際
遊戲類型／飛行模擬
使用平台／WIN95/DOS
發行時間／四月五日

硬體需求
- PENTIUM 133
- 16MB RAM
- wIN相容音效卡
- SVGA
- K M

一套強調空中纏鬥技巧的飛行遊戲

由歐洲最著名的模擬遊戲發行公司Empire製作，以第一次世界大戰為背景，最新的飛行模擬遊戲《空中格鬥王》終於即將發行了！這堪稱飛行模擬遊戲的創新之作最獨特的地方在於，它是一套強調飛行技巧的遊戲，飛機上僅有一些簡單配備，在戰鬥中你所能依靠的，除了飛機配備的兩把機關槍外，就是你的雙眼，你的意志力、機智、判斷力，以及最重要的：你的飛行技巧。

這是一套強調空中纏鬥技巧的遊戲，它不同於一般駕駛著噴射機，射出飛彈便可輕輕鬆鬆打敗敵機的遊戲，它讓新手瞭解飛行原理，讓老手考驗纏鬥技巧，玩家必須目如鷹隼、思若閃電、韜略高超，而不是依賴雷達掃瞄、導航系統等高科技裝備。

同時，在別的遊戲中很少見的各種第一次世界大戰的機型和武器，包括Camel、Fokker Dr.1、Fokker DVqq、Nieuport、Spad、French Spad XIII、Albatros D3、SE5a等各種第一次世界大戰的名機，都將盡收眼底。空中格鬥王正如許多最近新推出的遊戲，它也支援3D fx加速卡，在3D加速卡的畫面之下，風景顯得柔滑自然，640X480的解析度讓顏色深度達到High Color 16bit的效果，包括天上雲霧的流動、地面的村莊河流等，各種栩栩如生的美麗景色令人目不暇給。

透過網路，空中格鬥王也支援多人連線，玩家們可以透過網路共同參與任務。此外，專屬win95的任務編輯器，讓你可以自由改變飛機放置位置、偵測氣球、坦克車、地面防空砲火、以及各種建築物和靜態物體，甚至遊戲中還特別安排了讓你可以自由改變機身的顏色！

▲兩機交錯，敵人在上方虎視眈眈！

▼遊戲中隨時可以查閱地圖

▲設計精美的主選單

◀視野寬廣的駕駛艙

CRAZY CLIMBER HYPER

蜘蛛超人

保證輕鬆上手，絕不花腦筋！

膽顫心驚、狀況不斷，完全考驗反應力

一套適合爸爸，媽媽，哥哥，弟弟，姊姊，妹妹的輕鬆遊戲
風靡一時的大型機台遊戲所移植而成，

聲光效果一流

危險的大樓花瓶，巨大老鷹和凶猛金剛的攔截，

讓您無法想像的六大世界

岩石山、海底神殿、大笨鐘、傑克魔豆、艾菲爾鐵塔、未來世界。

▲仙女探險岩石山

誰說工人不能主

指揮工人大軍建造屬於您的「世紀帝國」
享響世界的即時策略遊戲

- ◆49種地圖模式可供挑戰，以征服整個地界為目的
- ◆4種不同的國家，每一國都有其獨特的文化
- ◆視野拉近功能，可清楚了解您的子民工作狀況
- ◆可同時和6個電腦對方對抗，或選擇多人模式可二人對抗
- ◆高解析度可高支援1024×768解析度
- ◆超過65種，精細的建築物可供您建造
- ◆天氣變化，您必須在下雪的冬季接受挑戰
- ◆親切的線上求助功能，讓您一目了然
- ◆地圖編輯功能，創造全新的世界、原生子、火山、深谷、高山任你發揮
- ◆建造您的艦隊去發掘及補給新的島嶼
- ◆超強及時系統，可同時在螢幕上指揮您的上千位子民

物品的搬運，汲水等工作都得仰賴搬運工們。
由於他們辛勞，其他人才得以順利地進行自已的工作。
是的，他們的存在就是如此重要!!

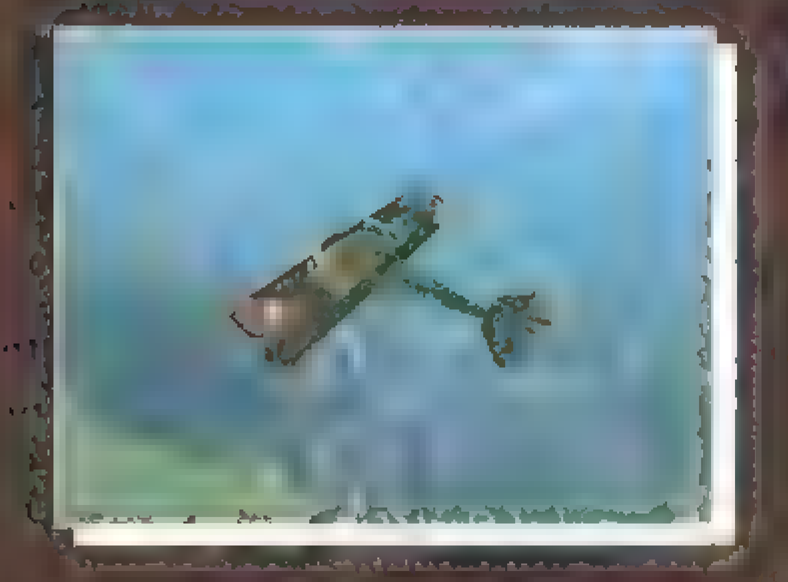
有空時看看他們有趣的表情，也是本遊戲的一大樂趣之一。

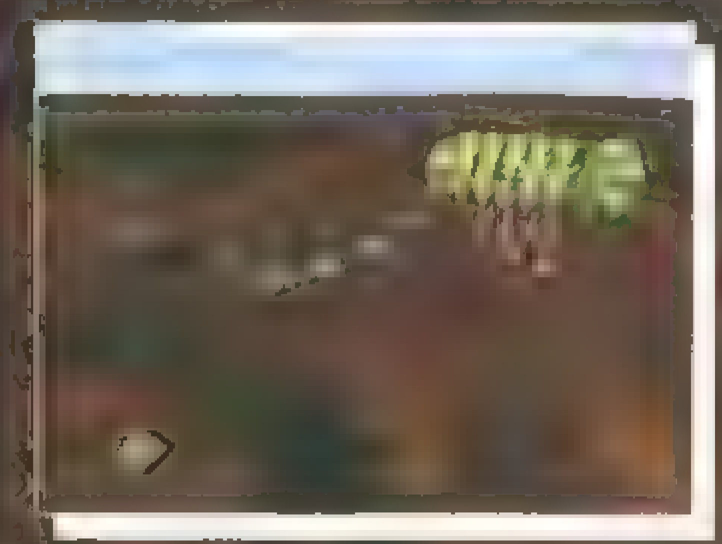
一切
The Settlers II
工人物語II
Gold Edition
在這裡可生產小麥來做成美味的麵包，所養殖的豬隻可做為肉食。而且小麥還有另一個重要的功能：可以釀出士兵們喜歡的啤酒！進而穩固軍心了。
此外，請記住在建築物或道路的旁邊不能種田。所以別忘了在農田四周要保留足夠的空間
礦工們在礦山工作，為我們挖掘金礦，石炭等寶貴的資源。對他們而言，沒有什麼比在下工後飽食一頓更重要的了！因此請記得隨時準備充分的食物，這樣他們才有力氣工作！
此外，礦山的資源並非無限，它總有一天會挖完的。這時就別浪費力氣繼續挖下去了！
木材，可成為建築物和船的材料，也可做各式各樣的物品，是相當有利用價值的資源。
伐木工人們以伐木小屋為中心，向四周砍伐樹木不過木頭並不是砍下來就能使用。而且四周的樹木若全砍完那伐木工人豈不是沒事做了嗎？所以記得在附近還要建築植木小屋，這樣伐木工人才不會太閒喔！
WAEI
華義國際

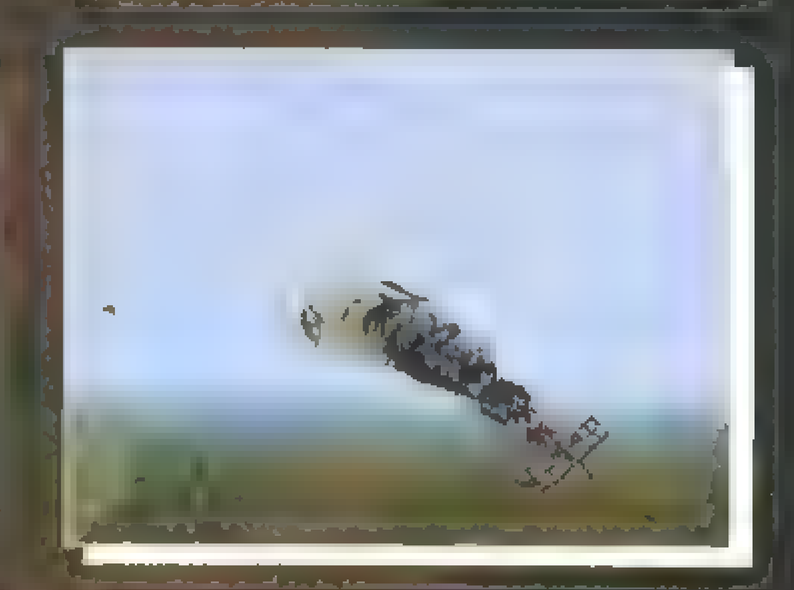
運用您絕佳的纏鬥技巧
來征服這片天空吧!!

唯有第一次世界大戰的老式飛機才能完全
發揮您高超的飛行技術
與世界大戰名將[紅爵士利多芬]
[亞柏特][艾迪]
來爭奪空中霸權吧!!

◆遊戲場景均以第一次大戰空中
實景照片描述繪
◆支援3DfX加速卡16bit High Color
解析度
◆支援Modem/IPX多人連線
◆完全真實的引擎及機槍音效
◆7種名將座機供您選擇
◆地圖編輯功能,可以改變天候及地面要素(變化
◆多重事件的戰役模式,充份挑戰你的飛行技術
◆機身彩繪功能,自由創造你的專屬座機
◆獨特的兵團經營模式讓你充份享受當一名指揮官的樂趣





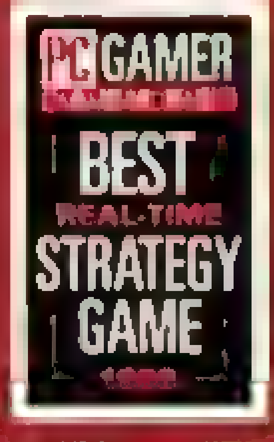


殺無赦全球震
全球各大專業雜誌一致推
最完美的年度超

CGW 雜誌
1997年度最佳策略遊戲

CGW
Strategy Game of the Year
4.5 of 5 stars
CG Choice Rating
"Bloody Good Time! This is not your kid's strategy game"

PC GAMER 雜誌
1997年度最佳即時遊戲

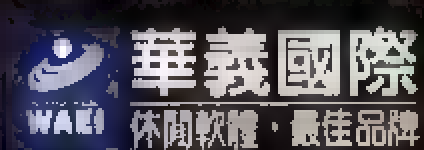


PC GAMER
Real-time Strategy Game of the Year
Editor's Choice
90% Rating
"Myth ups the ante for real-time strategy
gaming with a tactical twist and terrific 3D graphics."

Macwworld 雜誌
MAC 最佳遊戲

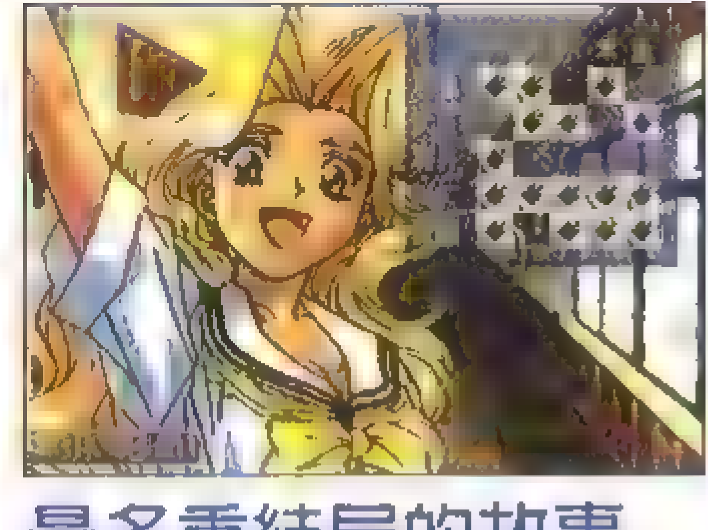
EDITORS' CHOICE
Macworld

Macwworld Eddy Awards
Editors' Choice: Best Game
4 of 5 Mice
Riding to the rescue of a formulaic stagnating genre, Myth: The Fallen Lords is
poised to revitalize the category of real-time wargames



北區：台北市吉林路144巷11號 TEL:(02)2581-2672 FAX:(02)2581-2699
華義遊戲網：http//www.waei.com.tw

卒業II Neo generation



最多重結局的故事

文靜的畢業後不一定靜，風騷的畢業後不見得騷，笨學生也可能會開竅，好學生也可能加入黑社會，身為老師的您，要懂得因材施教。

卒業系列美少女完全收錄！

戀愛遊戲再度登台

日本戀愛風強力颳向台灣！繼「戀愛物語」之後，再度讓您捲入愛的漩渦中。您談過戀愛嗎？您想瞭解複雜的女人心嗎？想試試酸甜苦辣的戀愛滋味嗎？「卒業戀愛篇」幫您模擬一切戀愛情節與過程。

與「卒業」美少女共同編織愛情故事

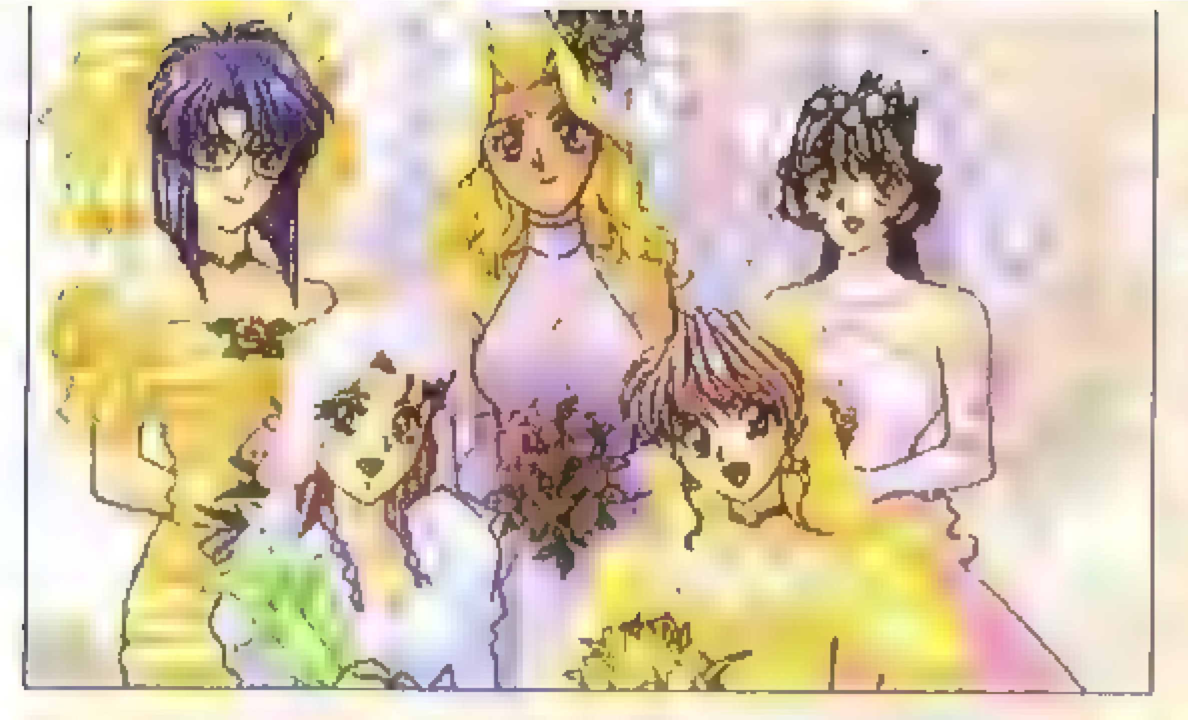
卒業系列兩代主角全員報到，外加神秘女郎橫山惠、西川真樹，一共十二位美少女等著您的追求。清純美麗、驕傲蠻橫、天真活潑、楚楚可憐...各種不同性格的角色，挑戰您的泡妞技巧！

電視遊樂器加強版本移植

大受歡迎的電視遊樂器版本移植，再將主角增至十二人（原版本七人）。新版本擁有更多線的劇情發展、更完整的故事結局，遊戲性大幅提昇，絕對值得您一玩再玩、一「追」再「追」！

華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL:02 2581 2672 FAX:02-2581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:04 338 0287 FAX:04-338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:07-348-7350 FAX:07-348-7351
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw



文[illegible] 脫星？
[illegible] 一流大學？
[illegible] 黑社會大姐頭？
[illegible] 賢妻良母？
口寸[illegible] 名主播？

最嚇人的課外活動

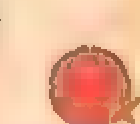
別以爲女生只會參加校慶、運動會、話劇比賽這類正當活動，女生們也會學大人抽菸、到色情場所當公主。

最難搞定的女學生

比起一代來，卒業2代的5位女生更潑辣、更活潑、更難搞定。

最專業的中文配音

張信哲的音樂總監(陳宇寶先生)，親率5位專業配音人員賣命演出。



卒業 戀愛篇 Crossworld

您談過戀愛嗎？
您想了解
複雜的女人心嗎？

Eberouge 戀愛物語

想談戀愛先玩戀愛物語

遊戲特色

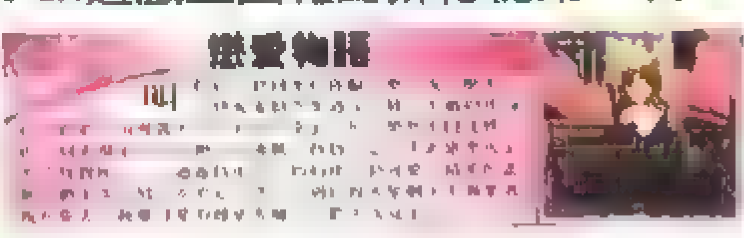
- ■第一階段：幼年期和多數同伴以修得魔法為中心。
- ■第二階段：描述主角青春期的種種際遇為中心。
- ■隨著時間成長，每位人物的相貌也隨之變化。
- ■學園中除了讀書、戀愛也是重要課程，創造的魔法也會隨之深奧神秘。
- ■人物造形由知名漫畫家北爪宏幸設計加上豪華配音團的日本原音演出。
- ■由日本新人氣歌手「渡邊眞方」演唱戀愛物語主題曲。
- ■角色眾多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- ■計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。

感謝玩家的肯定

← 電腦遊戲世界雜誌排名第一名

日本遊戲排行榜

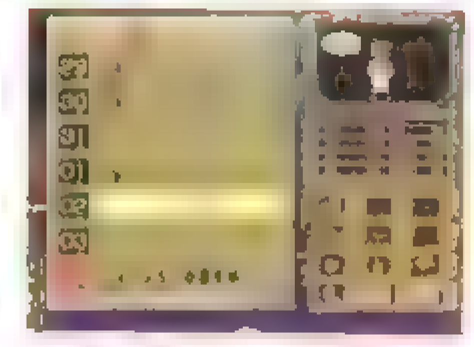
↑GK遊戲王國雜誌排行榜第一名



↑軟世雜誌譽為「非常黑馬」

全省30,000玩家支持下，乘勝追擊再度推出

新的遊戲畫面


[illegible]目了然的行事曆畫面

[illegible]女孩子對你的好感度的「Love Love Sensor」

魔法學園增加了這些功能

★[illegible] 這次遊戲重心主要是在高學部！從轉學回來到畢業，縮短遊戲時間至1年9個月，故事內容更充實了 你可以試著跟更多的女孩子談戀愛。

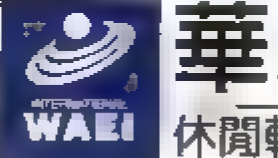
★[illegible] 除了保留了 些原有的項目之外，其餘的部份全都重新編排過。校慶、情侶魔法選美、交換日記等，好玩度更增加了100倍。特殊事件也會隨著季節而更改。

★[illegible]：根據你所交往的女孩，會出現參數畫面、季節、場所、好感度等，女孩子的各種反應都會顯示出來。而且還可以替她做心理測驗。

★[illegible]新增[illegible]：開場、結局，當然還有告白戲等，都是全新的圖檔及對話

★[illegible]的代表歌曲：加強背景音樂、約會場景等，更增加了談戀愛的臨場感。

★操作性質[illegible]：只要參考課表就可以確認這週和下 週的行事曆。而且也可以一邊參考主人翁的能力值一邊安排行事曆。



華義國際
休閒軟體・最佳品牌

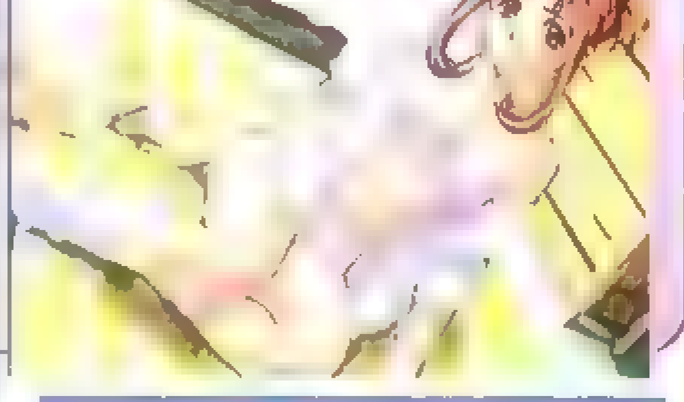
北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02)2581-2672 FAX：(02)2581 2699
中區 台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04)338-0287 FAX (04)338-0285
南區 高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07)348-7350 FAX：(07)348-7351

華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

LED 是為了生存也是為了

[illegible]十二位[illegible]又回來了！

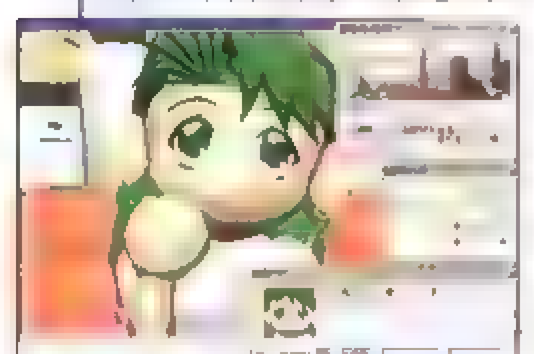
不管您看到這則消息時是喜不自勝、怒不可厄、悲從中來、樂不可支，我還是不得不大聲的告訴您：『放課後戀愛俱樂部』的十二位女孩們又回來了。對於這種無恥的撈錢行為，Libido公司自有它的一套說詞：爲感謝長久以來放課後系列遊戲迷們的支持，與紀念Saturn版的移植發售，特別推出本『Art Works～放課後ファン くらぶ』以饗千萬玩者，並保證這絕對是放課後系列的最後一部作品。罷了，反正一個願打、一個願挨，也不好再多說些什麼。



[illegible]！

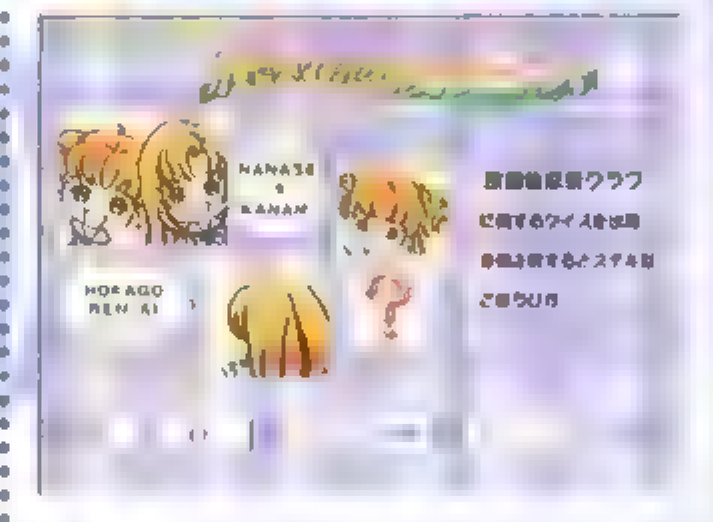
遊戲包裝設計和前幾作如出一轍，但外盒小了一號。裡頭包含了一張光碟，一包搜集卡、十二張（十二個角色）明信片、和Libido向來引以爲傲的宇宙無敵超級豪華硬皮精裝全彩說明書。至於光碟片的內容則大致簡述於下：

一、放課後3D俱樂部：遊戲進行方式與前作一模一樣，但人物場景則是完全由3D多邊形繪製而成的可愛造型，但內容長度則刪減了許多。



二、戀する瞬間：是本張光碟最具看頭的部份，十二位角色以口白配音的方式自我介紹，共計六十張的新繪製的超絕美麗CG。與前一張資料片『戀のアンサンブル』不同，這裡的CG可是非常養眼的哦。

三、放課後戀愛QUIZ：由ななせ與加奈未主持的問答節目，題目涵括了遊戲內各式的疑難怪問。表現相當可愛逗趣，只不過…完全是日語發音且沒有字幕顯示！（泣）



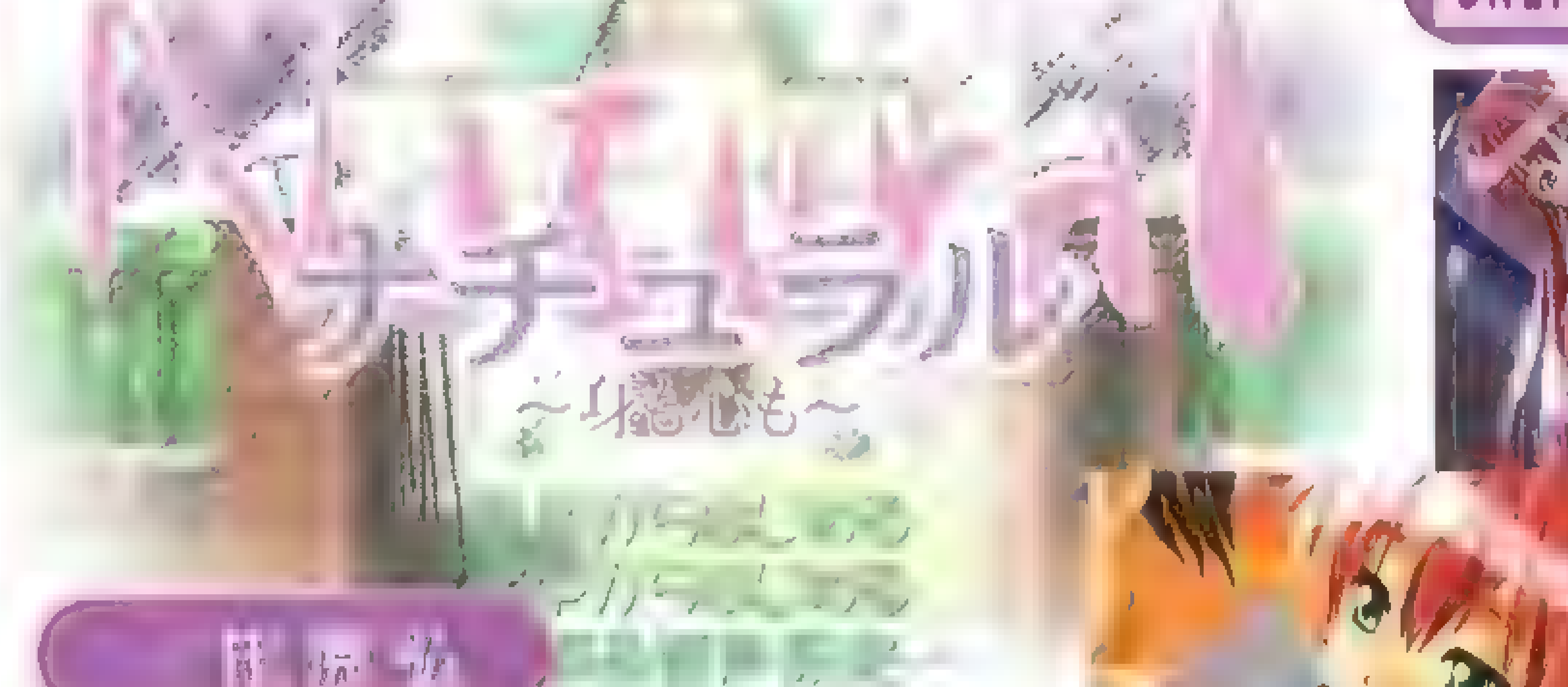
四、壁紙集：這當然是少不了的，不過可不是您想像的一大張，而是以四方連續方式拼合的小碎花，以可愛的SD造型爲主。

如何？這樣的內容您還滿意嗎？

其實筆者覺得這個遊戲最大的價值是在附錄的贈品與說明書彩色冊上，若是花錢買一張二三百元的地下CoCo版反而沒有多大意義。至於值不值得買，每個人對原作的喜好程度不盡相同，自己判斷吧！

Art Works～放課後ファンくらぶ
ゲーム

●AVG+SLG（18禁）
JWIN95
●Fairytail
●￥7800



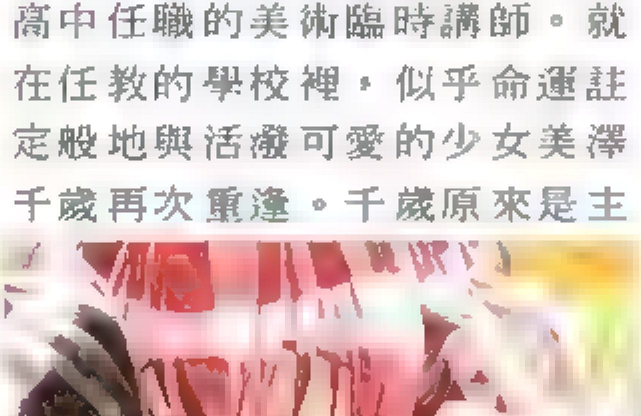
▲千歲的告白

◀甜蜜戀情有結果嗎？

命運般的重逢

遊戲的目的，是從三月五日至三月二十五日，主角擔任臨時講師的二十日間，試著與千歲共同生活，排除一切難關與外來的誘惑，並教養千歲共同迎向不可知的未來。在這段期間裡，主角週一到週五必須到學校上課，週六與週日則可以自由行動，並有各種不同事件等著玩者。千歲每週停留在主角家裡的日子有三天，了解行動的流程才不致於錯失機會與造成時間的浪費。遊戲的類型相當的有趣，是採用AVG與SLG混用的新式系統。

遊戲主角是在某名門女子高中任職的美術臨時講師。就在任教的學校裡，似乎命運註定般地與活潑可愛的少女美澤千歲再次重逢。千歲原來是主角從前戀人美澤萬里子的妹妹，此番再會，原來蓄著短髮、像小男生似的千歲已長成了亭亭玉立的少女。長久以來千歲一直偷偷地暗戀著主角，在這種情況下，千歲再也按奈不住內心的悸動，向主角傾吐了愛慕之意。單身的主角突然遇著這種天上掉下來的豔福，自是錯愕萬分地頭點個不停（很奇怪嗎？換了我也是啦～）。五年後命運的重逢，兩人半同居的甜蜜新生活就從這天開始…。



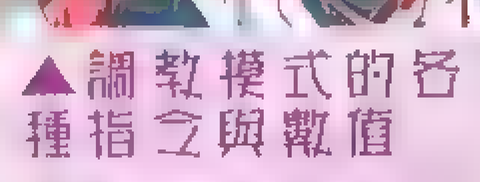
▲只屬於二人的時間

AVG與SLG混用的新式系統

對主角懷抱好感的愛慕者們

在與其他女子的對話上（二選一問答，可提升信賴度）、與劇情的推進上，用的是標準的AVG形式。在與千歲的愛情表現與調教模式裡，卻採用SLG的方式進行。調教的指令歸納成『Play』、『Lesson』、『H-Play』、『H-Lesson』等四類，底下還有細項，並伴隨著各項屬性而增加。

養成的部份相當的簡單，對此比較頭痛的玩者也不必太過擔心。但不可不知的是，不論是AVG或是SLG的任一部份，都會對遊戲的結局造成決定性的影響，切不可等閒視之。登場的女性配角共有三位，至於達成Happy Ending與否則端看其各項屬性與親密程度。結局共有八種，其中當然也包括了對千歲的純愛或鬼畜路線。

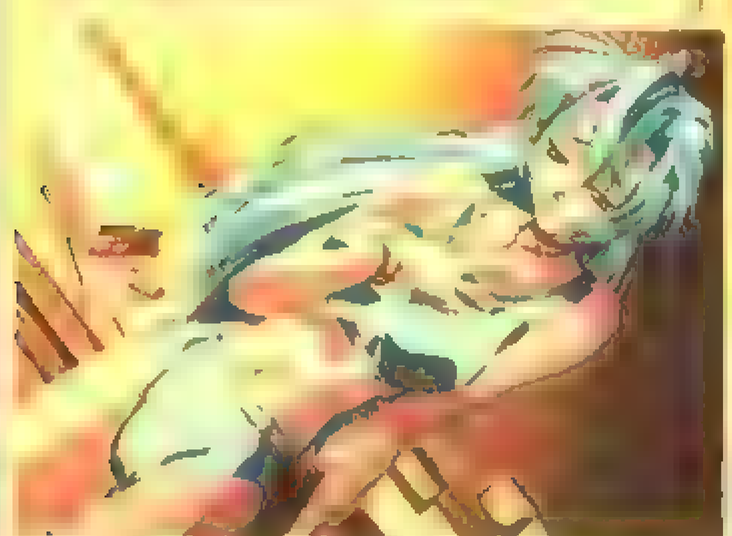


▲調教模式的各種指令與數值

◀鼓起勇氣說出口吧！

美術的表現[illegible]

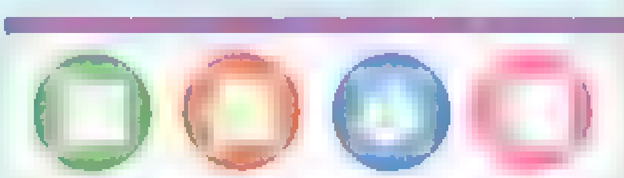
說穿了，這類遊戲的靈魂仍在於美術的表現上。細心的讀者不難看出，筆者所挑選出來介紹的遊戲，在美術表現上都必然有卓越的成就或一定的水平。原因無他，總要讓玩者賞心悅目才有玩下去的欲望嘛。所以本遊戲當然也不會例外，Fairytale承襲自『同窗會』以來優秀的美術表現與傳統經驗的累積，與Cocktail Soft如出一轍，無一不是膾炙人口的作品。擔任本遊戲原畫的是たもりただぢ先生，如果各位不健忘的話，他也曾在『Virtual Call 3』裡參了一腳。たもりただぢ先生的作品看第一眼時覺得很怪異，但是卻相當的耐看，愈看愈有味道。筆者深信今天『Natural』能塑造出這種獨特的遊戲風格，他實在是首居其功。再配合上出色的語音演出，『Natural』裡的人物形象格外的鮮明，相信很難有玩者不會喜歡上可愛的千歲的。



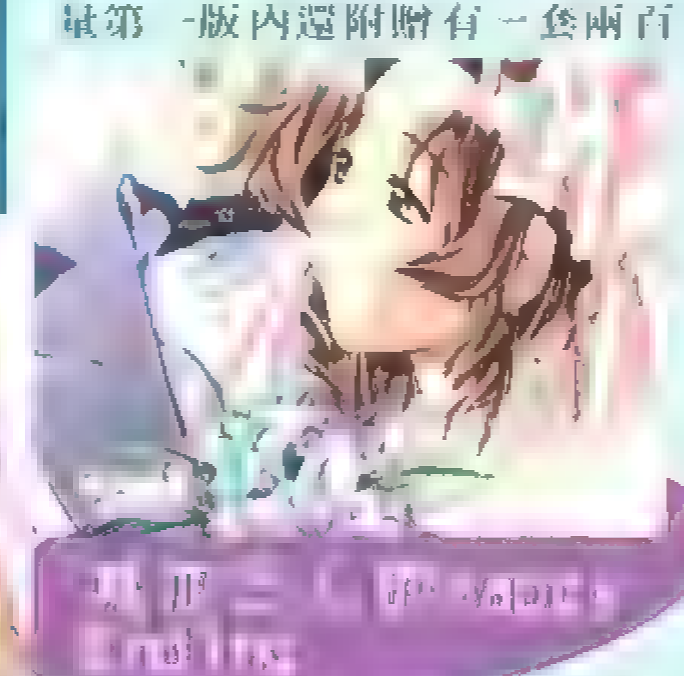
超棒的音樂、毫不困難的遊戲存取方式

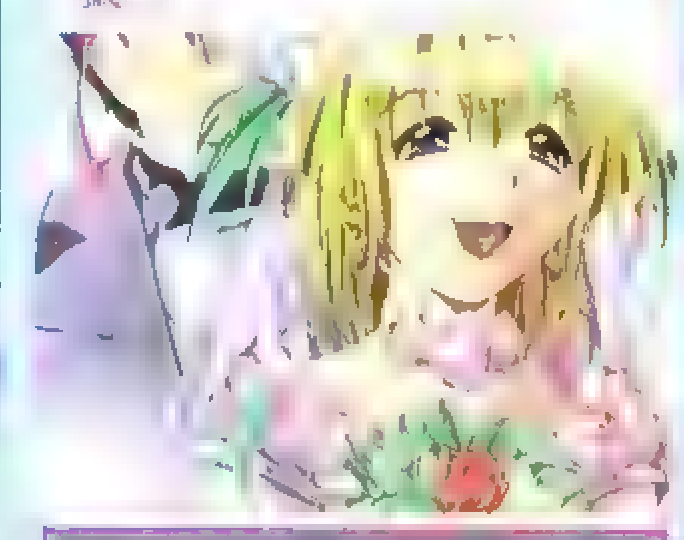
▲充滿甜蜜的家庭生活

支援GS/GM音源的背景樂也是超棒的，讓玩者與千歲共同徜徉沉醉於遊戲的世界裡。系統介面的設計也相當不錯，隨時隨地都不會有無法存取進度的困擾，也能隨時觀看每位角色的各項數值，真是可見設計者的用心。要怎麼簡單的形容這個遊戲呢？嗯，…很漂亮、很好玩（編按：小『豬』…呃，是小朱，你這不是廢話嗎？）。可別小看了這幾個字，要達成這樣的目標可不容易呢！遊戲的外盒包裝相當的精美，尤其那本全彩的說明書更是讓人愛不釋手。此外，在限量第一版內還附贈有一套兩百片的拼圖。這些都是遊戲的附加價值，最重要的是，『Natural』真是一個不可多得的好遊戲。不管您喜好的是冒險遊戲或是養成遊戲，在此都必定能獲得最大的滿足。



古靈可愛的登場角色，簡單卻又富於變化的遊戲風格。純愛派？調教派？戀愛遊戲也可以DIY喲！





Natural～身も心も～

ゲーム FOCUS

▲凱休原來（生前）的英姿

[illegible]

『喝～』！擁有一身神力的粗豪大漢凱休，一旦發起飆來，那當真是如入無人之境，銳不可擋。在古代遺跡裡，凱休與戰友們跨過敵人的屍首前行，伴隨在他身邊的，是年輕美麗的戀人愛琳。凱休志得意滿地攜著愛琳一路當先，長長的隧道裡迴盪著他嘹亮的笑聲。笑聲戛然止歇，凱休順勢將愛琳一推，一陣機關聲響過後，千萬把機關長矛同時刺穿了凱休身體。爽朗的笑聲猶在耳際，映入眼中是泣不成聲的愛琳，凱休只覺得愈來愈冷，終於慢慢地闔上了雙眼…。

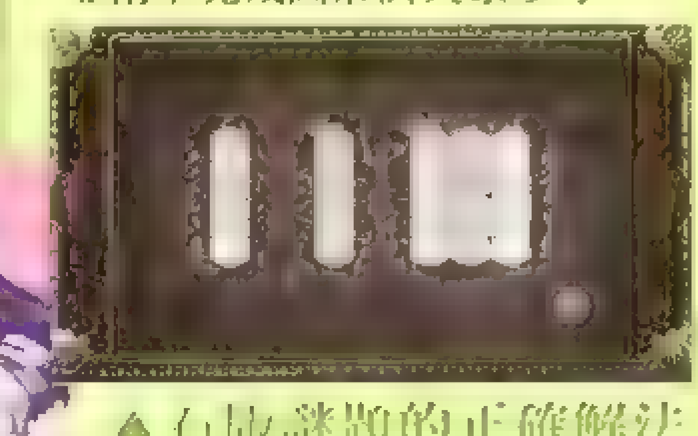
▲重生成為小白臉!?不會吧？

鳥鳴、朝陽，這是我熟悉的清晨。難道只是一場夢？凱休猛然坐起身來，卻發覺身畔熟睡的美麗女子不是愛琳。管他的，反正愛琳也沒瞧見，太挑食可是正常男人的恥辱。嗯，準備都已就緒，等我數到三…等等！我那身引以為傲的肌肉呢？戰功彪炳的刀疤也不見了？不太對勁哦…攬鏡一照，只見一個陌生的文弱面容露出驚訝萬狀的神情：『不會吧！原來的我呢…』正在驚疑不定的當兒，背後又溫柔地傳來：『老公，怎麼啦，一大早起來照鏡子？』此時凱休心中大概有了個譜，卻抵不住腦中一陣暈眩…。

[illegible]

這是AIL的新作『デュアルソウル』的劇情背景，描述主角凱休肉體雖然死亡，但靈魂卻轉移到他人的身上，與發生在舊戀人與新婚妻子間的有趣三角戀情。這雖然是AIL最新的一部作品，但卻不是一部全新的作品。它乃是以前些年的PC98版為根基，全新重製移植的同名作品。AIL的幾部名作如『脅迫』、『琉璃色之雪』等，也都將會陸續的轉移至Win95的平臺上。而本遊戲與這些移植作品最大不同之處在於，舊作因推出時間上較早，圖形表現可能早已不符合現今玩者的要求，所以乾脆來個全部翻新，除了保留原劇本架構外，圖形部份都是全新繪製，因此這也是AIL第一部支援全彩模式的Win95原生作品，有別於其它幾部單純的移植方式。

本遊戲在劇情的鋪陳上安排的相當不錯，整體以輕快活潑的步調為主。遊戲在內容上還是單線的劇情，但在選擇行動與對話時仍要留心，不然可能會因此而漏失掉一些精彩萬分的鏡頭。遊戲中也間有部份選項式的零星戰鬥，一個粗心可是會導致GameOver的喔。遊戲最後的石版謎題設計得相當不錯，筆者實在拿它沒輒，說不得只好又請老婆出面幫忙，並附上完成圖形供大家參考。

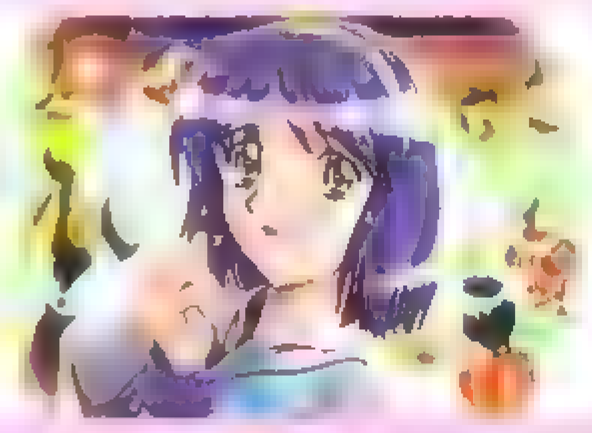


▲石版謎題的正確解法

◀如何？夠辣吧！

精湛的美術畫風，角色詮釋神氣活現

◀瞧她這種賣法，生意不好才怪

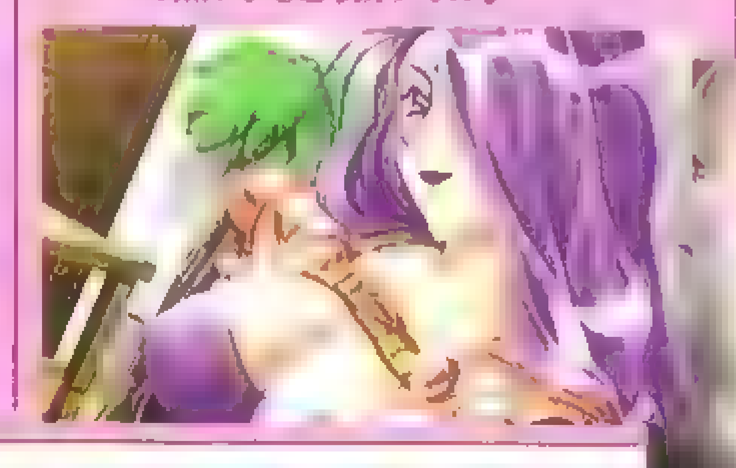


▼記憶中與菲莉西雅的初識

◀妖精一族的少女琉琉

喜愛AIL的玩家，都應該知道該公司『一人獨大』的傳統，本遊戲也不例外，從原畫、企劃、劇本、到監製都是由りバ原あき先生所一手主控，除了精湛的畫技之外，用之不盡的才華與創意更令每位玩家深深折服。前面曾說過這是AIL第一部使用全彩繪製的作品，因此畫面在りバ原あき先生的苦心經營之下華麗絢爛的程度自是不在話下。音源上支援了GM與GS，音樂與音效上皆有上乘的表現。

AIL向來自誇的操作介面在此更是發揮到了極致，包括對話速度、自動安排視窗、無限多的存檔欄位、自行定義滑鼠右鍵與首創的『HAIR』開關等，在在的都說明了該公司的努力與用心。尤其筆者最喜歡的，是劇中人物個性的交代。舉例來說，主角從呼風喚雨的戰士轉變成一無是處、還得靠寫下流小說賺錢的『沒祿用』角色，一曲三折的過程的確令人拍案叫絕，抑或是嬌嗔潑辣的愛琳、溫柔婉約的菲莉西雅在全程語音的詮釋下更是神氣活現，令玩者喜愛之情油然而生。



▼瞧妳挺傲人的～

▼小妹妹不要坐在墓碑上…

▼蕾妮之死

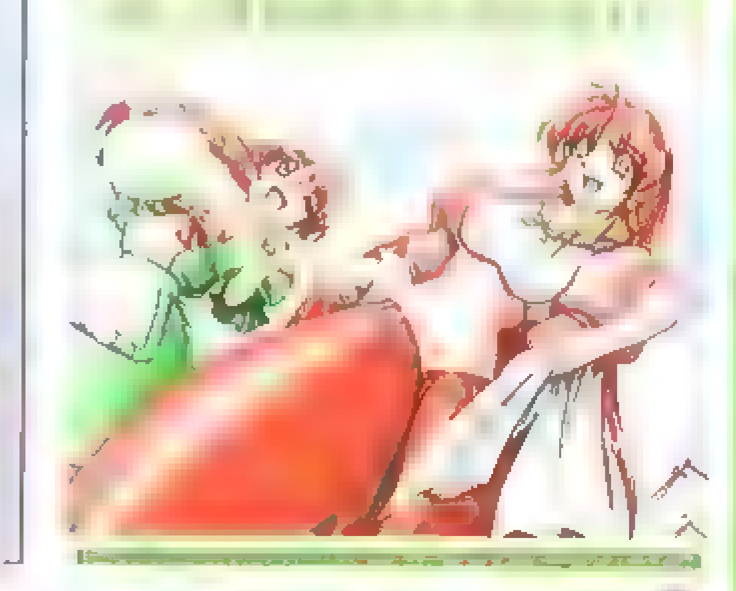
您不容錯過的好遊戲

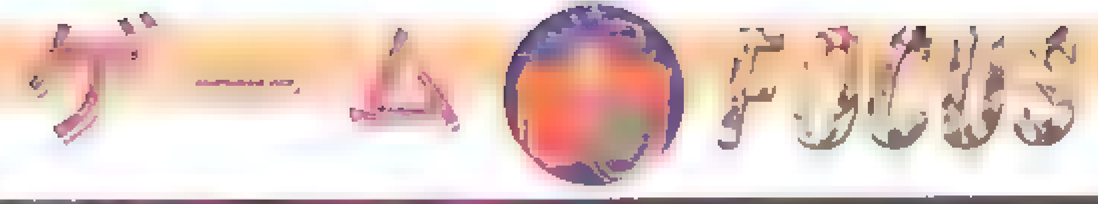
真正的好遊戲，不該只是被遺忘、埋沒。此番AIL公司不僅翻新補強了這款佳作『デュアルソウル』，更賦與了劇中人物全新的生命力。從前無緣得見或是對於原作不甚滿意的玩者，再接觸本作時也包準會讓您大聲喝采或完全為之改觀，至少筆者就屬於後者。另外附帶一提，AIL向來以贈品多、中獎率高自稱，對於集點可兌換的贈品有照片收錄於光碟裏，玩者可依喜好累積點數換取，挺新奇的。這次的集點卡就在CD側邊封條的背後，拆包裝時可別太猴急把它給扔了。不過筆者挺納悶的，為什麼老是抽到一點？莫非…您也是!?

◀結局畫面

▼最後惡人落入陷阱～和凱休當時死法一樣，過癮!!

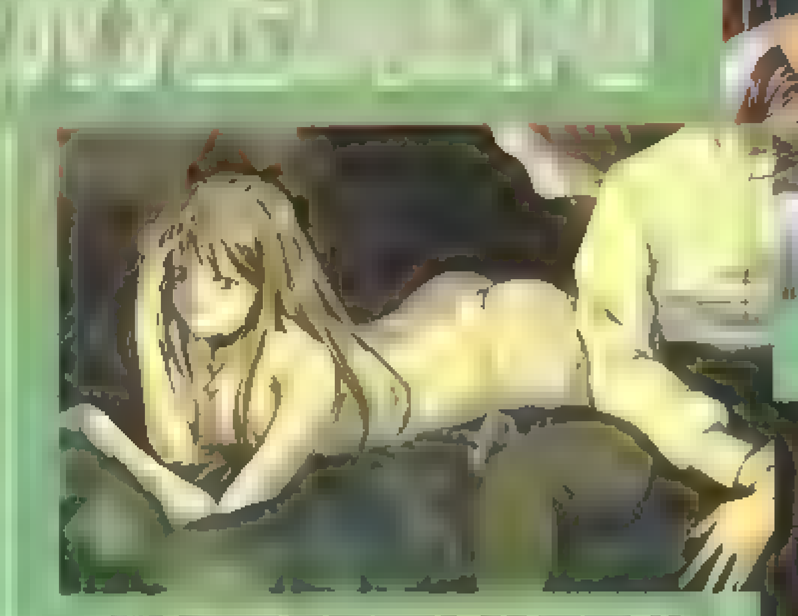
多年前的老遊戲重披戰袍上陣，讀得到的都是新的，或許稱之為『デュアルソウル補完計劃』較合適，再改版的第二感生死戀，圖片、劇情均屬一





AVG（18禁）	
JWIN95	●C s ware
	●￥7800

[illegible]

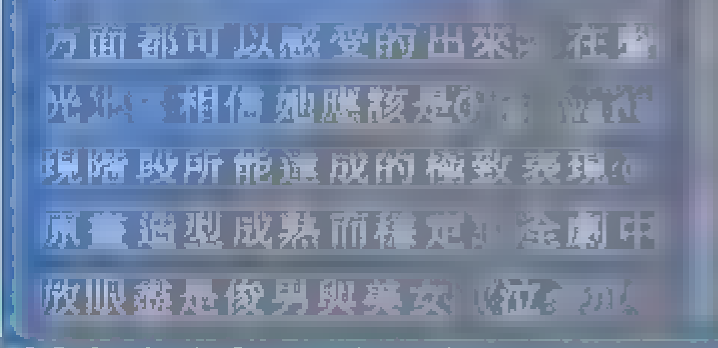


▲這種立場好像有點奇怪喔

[illegible]

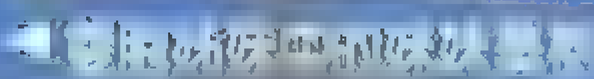
的玩法就 [illegible] 來彌補劇情上的不足。

全劇中充滿了俊男與美女……



◀老師，妳還好吧？

▼害什麼羞嘛…



美術在配色用功上更是……
……冰冷的……
……大導演……的經典……

如前所述，……都用……心力匯集而成的力作，在各方面都可以感受的出來，在……光……，相信她應該是……所能達成的極致表現……原畫造型成熟而穩定，全劇中放眼盡是俊男與美女……

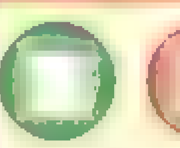
……吸血鬼……相當相似，這種以光線營造恐怖氣氛的手……令人不寒而慄，格外重視演技……的動感，優秀的聲光表現將本遊戲構築成一個完整而遺世孤立的世界，面對如此美麗的畫面，當然會忍不住手癢，所以系統也提供了將畫面輸出成BMP圖檔的功能，免去抓圖之苦。

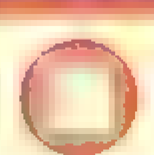
遊戲中充滿……

系統功能鍵更分別置於……的左、右下角，堪稱便利，……這麼多好處，又該回到……的主題：劇情交代與遊戲性……這點也是筆者較為不滿的地方，遊戲進行的時間以AVG來說……，但您將會發現……的時間都是在地圖上四處移動尋找事件，玩者不過是在完成一個旗標後繼續尋找下一個旗標罷了。也因此，遊戲的索然乏味是必然的……劇情……給分應該……約略在中……不十分搭調，忍……好心切的玩家多加寬則……

或許是筆者的期望太……玩完本遊戲後覺略微有缺……企圖值得肯定，但嚴要求的……標恐怕還有小段差距……實的內在比精美的外表更值得人欣賞……回鍋的冷飯……的感受值得您……

DIVI・DEAD 是否也會移植到……時，恐怕又是另一番頭……





C's ware渾身解數的畢生之作，企圖建立起該公司的新標竿，本篇只是筆者主觀的論斷，或許您也會有不同的觀點與評價。

DIVI－DEAD

ゲーム FOCUS

野球道3 EX

● SLG
● JWIN95
● ¥10800

▲變更背號收買人心

相信有不少玩家們，曾經有過成為棒球選手的夢，但是隨著時光的流逝，都已經將夢想藏進心中，轉而向實際的方向前進。但是，在工作閒暇之餘，你是否願意換一個角度，當個教練來考驗一下自己的能力呢？日本クリエイト在WIN95平台上推出「野球道3」之後，大概是覺得有些地方不太滿意，於是又以非常快的速度推出了加強版，也就是這篇的主題～野球道3 EX。

好的改進…

基本上雖說是加強版，但是有變化的地方實在是不多，我們就從好的改進講起吧！一、這次一開始就多了一個選項，玩家們可以選擇用AVI或是MPEG模式撥放片頭動畫（附加一點，這次的片頭動畫也有細部修改過了）。二、在選手的資料一覽表之中，多了一項FA選手資格（也就是自由球員喔！本資格的獲得需要九年，且每一年連續一百五十人出賽）。三、這也是最重要的一點，在比賽時的球場視角，本來是在一壘與本壘之間，以四十五度斜角觀賞，但是在本片之中，被移到捕手的後方了，雖然變化不算很大，但是在注意戰況時，比較不會被一堆人遮住視線。四、在界外球的處理方面，有了較大的改進，就算是接不到也會嘗試著追追看，甚至還會有跳躍接球及飛撲的場面出現，一改3代中動也不動的狀況。

▲總決賽

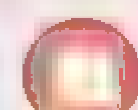
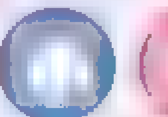
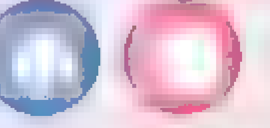
壞的改進…

而至於被改壞的部份呢？一、這次的AI實在是沒什麼改進。二、一壘有人，而中堅手將球傳回本壘時，捕手會立刻丟到一壘，完全不管二壘的跑者。而跑壘的判斷就稍微有所改進，必要時會回壘。三、保送率就整體而言，調的偏高，而全壘打又出現的太頻繁（不論是敵方、我方）。、球員的疲勞度增加速度加快，尤其是投手變化最明顯。四、賽後的MVP頒獎被取消了（包含明星賽在內）。

▲24連勝

▲年度總冠軍的表彰式

不過，雖然筆者列舉了這些缺點出來，但是以整體的感覺而言，這個遊戲不愧是已出到第三代的遊戲，還沒摸過的玩家們，想辦法弄一套吧！

在這遊戲之中，發展並不是最困難的，如何維持才是最重要的，如何讓一個球隊在你手中茁壯，而且保持威名不墜，這中間有很多值得研究的，認為自己是名教練的料嗎？來試試看吧！

●AVG（18禁）	
JWIN95	●Violate
	●￥8800

▲公園之狼出現啦！

失去人類理性的黑色衝動

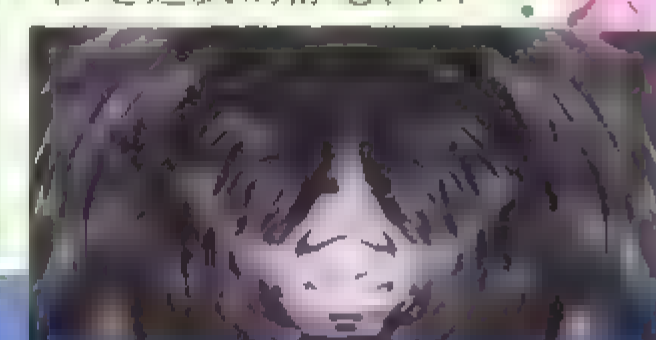
這套由Violate出品的文字冒險遊戲，實際上是由『放課之日』、『あなたのとりこ』及『赤點』三個小型的遊戲所構成。在『放課之日』中，主角到錄影帶店租片，遇到了可愛的女店員犯了過失；『あなたのとりこ』則是敘述女獵人SAKI在綁架主角時，不幸被其女保鑣綾所擒獲；『赤點』的故事則是擔任女高校生家庭教師的主角，在兩人單獨相處之下的情形。基本上這三個故事都是敘述主角在無還手之力的美眉面前，讓內心的黑暗慾望所控制的情形。

▲妳…要做什麼…我可不是同志啊！

◀被綾捉到的SAKI

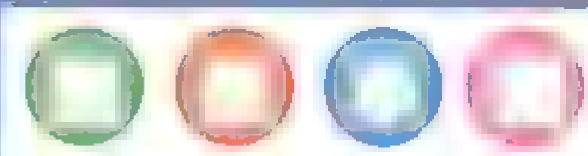
過於精簡的超小品遊戲

本套作品稱得上是小品，雖然有三個獨立的遊戲，但實際上每個遊戲的規模都小不隆咚的，不但在遊戲中從頭到尾就只有一兩個選項，讓劇情分叉發展外，其它情形可都是在拼命按滑鼠鍵，缺乏變化性。或許讀者會認為，既然有分叉劇情，圖量應該不少吧？那就錯了！遊戲中的圖片是否漂亮姑且不論，但是遊戲的靜態圖片少得可憐，大部份時間都使用一張黑色的漩渦圖來代表主角內心的慾望起伏，讓人玩完之後亂沒成就感的…。



▲伸個懶腰放鬆一下

◀佔了不少出場空間的黑色漩渦



基本上『黒い衝動』屬於相當迷你的作品，就其架構而言，說是數年前的作品也不為過，但還玩……

▲漂亮的場景之一

◀此次故事的大地圖

假設，可以讓您擁有不老不死之力，但是交換的條件是：必須陪伴在一個平常極度的癡呆又愚蠢，連走路都會跌倒，但是偶而發作時就會把你當奴隸使喚，順便外加一頓毆打的暴力女身旁。你願意嗎？

原創的第三部作品

說起高田裕三先生，比較常在看漫畫的人應該都不太陌生吧？從1987年開始，在雜誌上連載的〈3×3EYES〉（以下照中文版書名稱為三隻眼）就受到了不少人的注目，使其一舉成名，在之後又畫了〈萬能文化貓娘〉，以其略帶癡呆的個性、還算可愛的外表，外加幾乎無敵的神力，一夕之間又席捲了不少少年的心（筆者個人覺得：三隻眼的佩其個性開始極端兩極化，好像就是從這個時段開始的）。由於其作品頗受歡迎，加上作者個人編劇手法頗偏中性，不會有性別上的排斥，理所當然就成了遊戲製作廠商的目標，除了〈碧奇魂BLUESEED〉一開始就有遊樂器版以外，三隻眼當然也就被移植到PC上來了，目前共計有三部，第一部是〈三只眼變成〉，第二部是〈吸精公主〉，而第三部呢？就是今天的主題～轉輪王幻夢。

雖然說這是一個改編作品，但是就筆者玩完之後的感覺，這個劇本應該是原創的，也就是說並沒有在漫畫中出現過，但如果說硬要和漫畫版扯上關連的話，大概就是〈眞．聖魔傳說〉的劇情吧！就是和聖魔一族有關，整個遊戲的感覺就是大雜燴，一部份的聖魔傳說，再加上其之後的年代，令人看完了之後感覺氣悶。

發現第3個三只眼

這次的主要對手是第三個「無」（就是額頭上的那個字啦，由於中文系統無法顯示出這個字，只好以代表其意的「無」字來代替）和聖魔一族，在這次的故事之中，藤井八雲最強的對手～貝納雷斯，從頭到尾出現不到十次，而其手下的九龍將更是只有一隻～史巴茲占，出來串場而已，而第三個「無」呢？其本身竟然是類似史萊姆之類的東西（拜託！貝納雷斯最起碼還是條龍吧？），也不會獸魔召喚（雖然出場的獸魔還是一樣只有土爪、光牙和走麟），最大的特技就是改變形體，實在是破壞「無」的形象。

不過，前面是指其劇本而言，如果和前作比較起來的話，其他有進步的地方還是相當的多，首先要談到的是音樂，雖然本次的主題曲還是以前那一首，但是經過修飾之後，顯得氣勢加強很多（而且又是.MID檔，有在接觸的讀者請不要放過），而其他的配樂也不再像前作般吵雜，配合上劇情的全程語音，不再有格格不入的感覺。

▲佩吃飯時的表情

遊戲有偷工減料之嫌

▲[illegible]的八雲

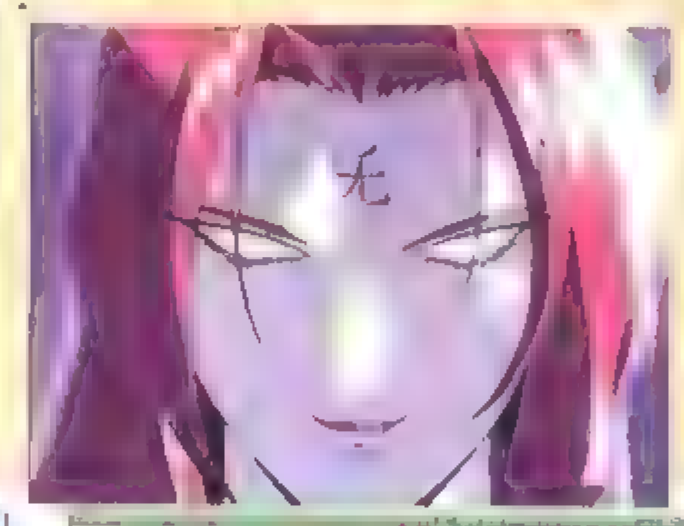
▶[illegible]

還有一點是必須認真一提的，那就是這次的畫面處理，通常以這種遊戲來說，畫面的特效及細節處理，往往是比較會忽略的地方，但是在這個遊戲裡，雖然還是有這個現象，但是另外下了不少苦工在表現其他方面，例如：很有立體感的堡城，一部份動感十足的戰鬥場景，外加將近十段的動畫。但是，這也是筆者另一個不滿的地方，本遊戲進入第二片的劇情時，就分成兩條路線，看玩家選擇哪一個人物繼續下去（有八雲和阿漢可以選，劇情雖不同但是最後會合流），但是兩個人的劇情都不長（選阿漢還比較好，最起碼還有機會看得GAME OVER的畫面），進行一段時間以後，就開始播放動畫，然後放就放到遊戲結束，而令人震撼的是：竟然由於中途所選的角色不同，最後決戰的動畫也就有稍許的不同（比較白話一點就是：製作群化了兩倍的容量，去作了兩段非常像的動畫），或許會有玩家認為這樣不錯，但個性比較偏激的讀者，會不會認為這是偷工減料呢？

▲[illegible]

▶[illegible]

▲[illegible]

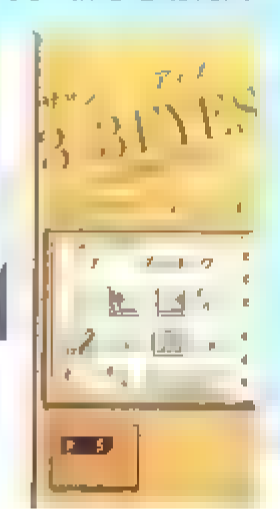


前作漫畫喚起您的記憶

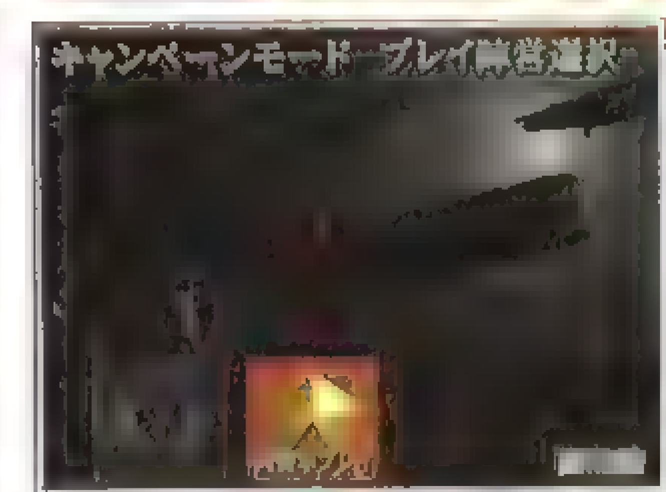
本遊戲還有兩個特點，第一：由於劇情是以有世界之臍的復活節島為背景，所以一些有關的風俗民情，以及當地的觀光勝地，還有建築物的風格，大致和筆者側面得來的資料差不多（不過書上的城鎮沒這麼落後，還有著名的摩艾像，也不像遊戲中有那種怪人情），如果有興趣可比照看看。第二：由於〈三只眼變成〉這套遊戲的PC版是在1996年發售的，有玩過的玩家，恐怕都把劇情給忘光了，所以製作公司特地將其劇情製作成漫畫版，附在遊戲之中，好喚起玩家們的記憶。由於筆者無法評斷，這到底是別有用心呢？還是服務玩家呢？只好交給各位大判斷了。

▲美好的結局

▼附屬的前作漫畫版



[illegible]（3×3EYES）[illegible]物介紹），如果你只是好[illegible]讀者的話，趕快去買吧！



▲陣營選擇畫面

令人倍感熟悉的銀英傳

宇宙曆七九六年二月，萊因哈特率領兩萬艘帝國軍艦，步上了征服自由同盟之

▲共有六種陣型可以選擇

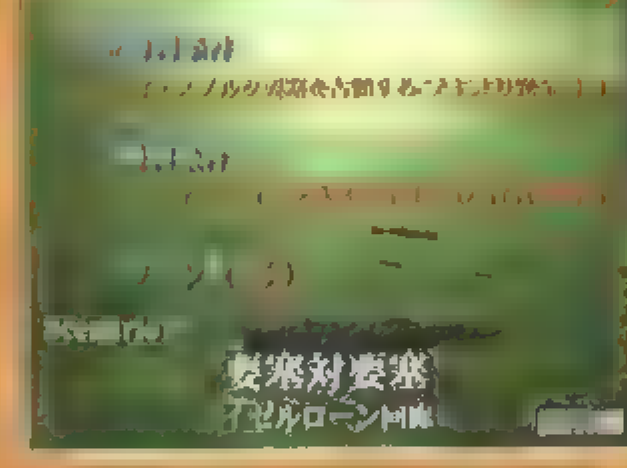
路，[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]楊威利[illegible]，此時正[illegible]
[illegible]日本名作
家[illegible]田中芳樹先生的《銀河英
雄傳說》（以下簡稱銀英傳）
就在這[illegible]會戰[illegible]
[illegible]說到銀英傳，各
位讀者應該都相當熟悉，不只
是小說和漫畫，各遊樂器更都
有其改編的遊戲出現，筆者第

▲[illegible]

[illegible]次接觸的是PC98的版本，而電腦軟體更是采用[illegible]代接一代的出，BOTHTEC公司在去年曾試將銀英四EX移植到WIN95[illegible]初推出了令人期待已久的《銀河英雄傳說V》

遊戲中的重大改變

[illegible]

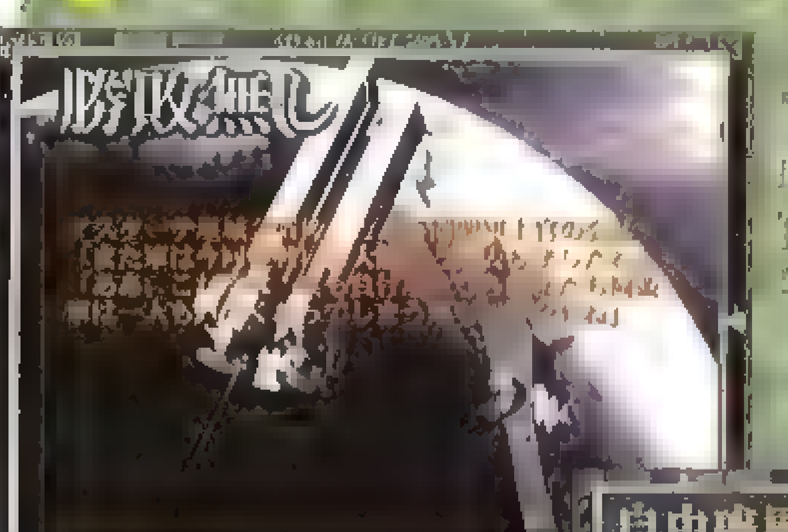


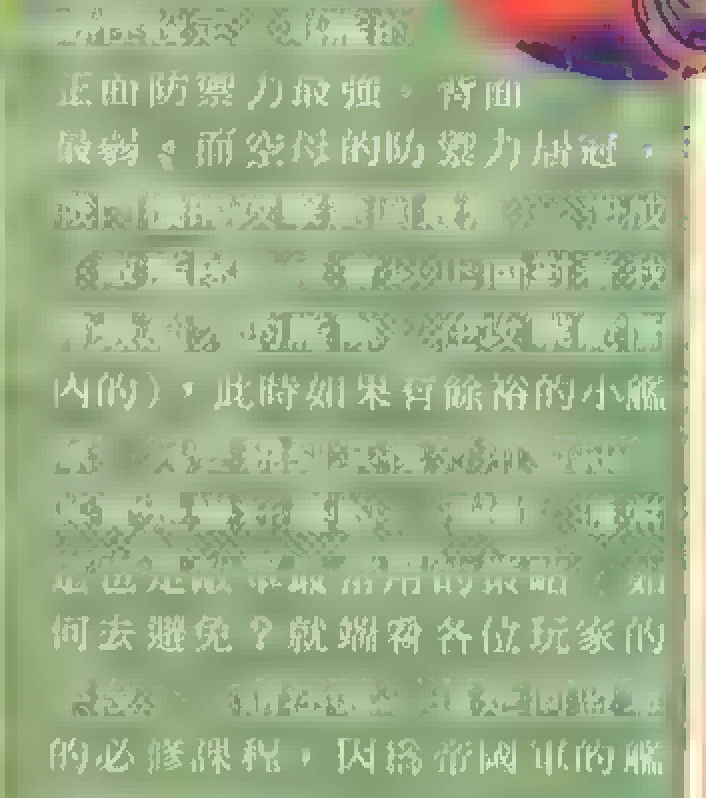
[illegible]

▲[illegible]

[illegible]
還有比較有名的劇情（比如[illegible]

六十種以上的劇本數





……將，所以人物的生死……

自由惑星同盟軍完全勝利

▶ 完全勝利

雖說本次的設定比……但也並不代表……們就不能竄改歷……

……始，每一場戰鬥的勝負，都關……

……還是不……再出……

……的不同，結束的地點也不……

……正面防禦力最強，背面最弱，而寮艦的防禦力居過……

……內的），此時如果有餘裕的小艦……

……這也是敵軍最常用的策略，如何去避免？就端看各位玩家的……的必修課程，因為帝國軍的艦……

▲伊謝爾倫要塞

◀名場景之一

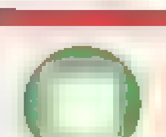
在音樂方面的表現

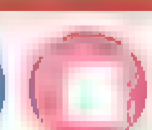
……表現呢？有心者恐怕要失望……的片段，而戰鬥也減少了（銀……出擊，也不幸地被請出去……反倒是ホレロ還在），不過由於是WIN 95平台專用，所以這的曲子全是MIDI格式，沒事可以用程式播放出來聽一聽。

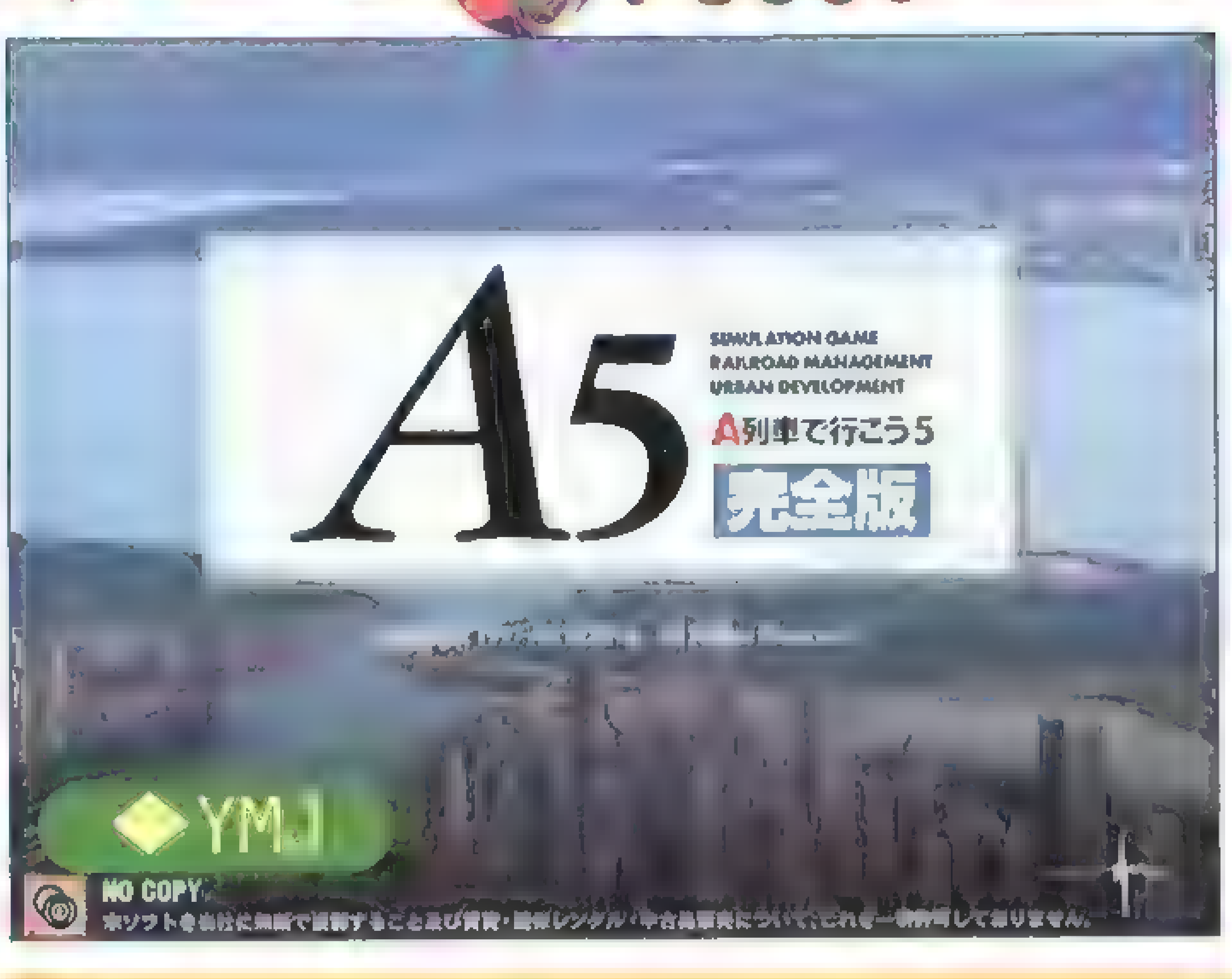
另外值得一提的是，有別於前面的作品，這次的戰鬥及片頭全部是播放AVI，而且是只要在銀英傳之中，有頭有臉有名稱的……點包含了有名的……

……的～無特色），所以……

▲選曲畫面

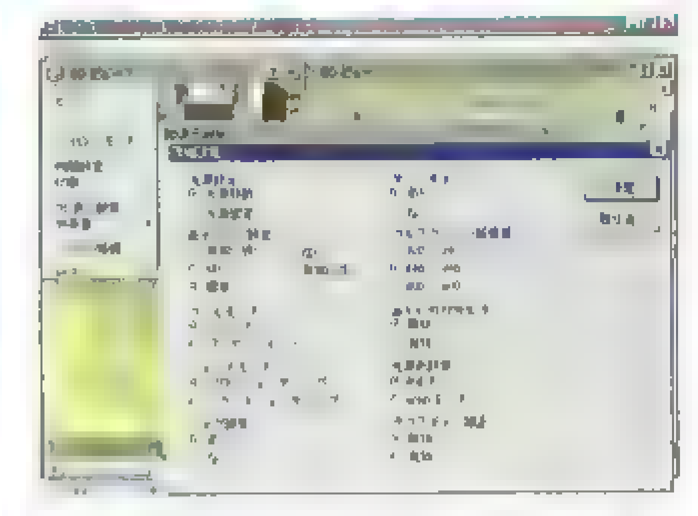






SLG（18禁）

JWIN95 | ARTDINK | ￥10800



▲新增加的3D設定項，可依速度表現來調整各選項的精密度及使用硬體加速與否等等

膾炙人口的A列車5完全版

在系出日本原作的PC遊戲作品之中，Artdink的「A列車」系列可說是最爲膾炙人口的一個名作，也是少數在內容與系統上能和MAXIS的「模擬城市」相提並論的大作。融入了日式的鐵路經營與都市觀念，對構成遊戲主題的鐵道及道路等交通系統的高度模擬，使「A列車」成爲日本PC電腦遊戲史上的長銷名作。在去年推出的A列車第五代藉由支援使用PC 3DENGINE的3D加速卡PowerVR，正式邁入了全3D的新時代，自此玩者能夠以完全真實的視角觀看自己建立的都市，並承繼PLAY STATION版中所使用的3D乘車功能，讓玩者能夠一覽這個VR都市中的各角落，增添了這些功能的A5可說是系列中的最佳作品。

然而這個版本的A5有個可怕的缺點，那就是非要有PowerVR這塊卡才能看到所有的3D效果，否則玩者就只能在2D視角的地圖上瞎蓋一通，成就感就只剩下不斷增加的收入和人口數目了。對A列車喜愛如筆者的或許會願意爲了它買一塊PowerVR，但在這塊卡的評價與遊戲支援率一直不佳的情形下，相信沒有幾個人敢冒這種險，也因此A5一直不能推廣開來。或許是有鑑於此，ARTDINK推出直接支援DIRECT 3D的A5版本，這套新的3D程式引擎不需要PowerVR便能夠執行A5所有的3D功能，再加上新的地圖與一些新功能，就是這套號稱「完全版」的A5。

▲萬家燈火的瑰麗夜景，AR4列車正開入車站

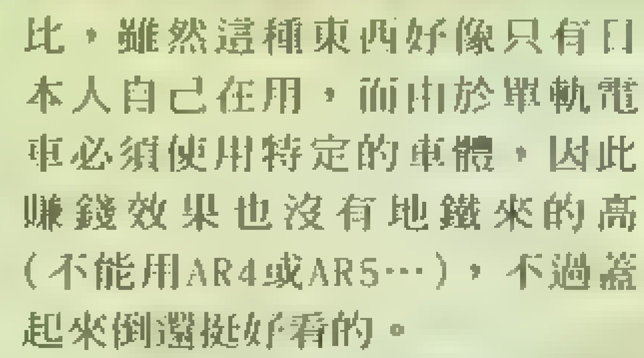
頗令人遺憾的效果表現

由於筆者之前曾爲各位介紹過PowerVR版的A5，因此這回便只作比較，不再重述遊戲內容。相信各位最關心的就是A5完全版單純使用Direct 3D的表現了，筆者必須頗爲遺憾的告訴各位，效果果然如預期般的不理想（一分錢一分效果？），在筆者的Pentium 233MMX底下，在使用DirectX時，只要一打開3D VIEW，遊戲進行速度便大爲降低，使用乘車觀點或者新添加的「飛行觀點」時，最好使用320×200的解像度，否則其遲緩與跳格的程度頗爲嚴重；另一個壞消息是A5完全版仍不支援3DFX加速卡（筆者兩塊都有裝），更糟的是感覺上A5完全版不知爲何，似乎速度上比原先的A5還慢一點，筆者爲此還故意裝舊版的A5作個比較，結果A5完全版確實比較慢一點。不過這一點還可以勉強克服，那就是平時在建設模式下不要打開3D VIEW，便還可以得到理想的遊戲速度。不過在設定客路或「偶爾」想乘車或直昇機瀏覽一下建設成果時，嘿！那就值得「忍耐」一下了。

新增及改良後的功能

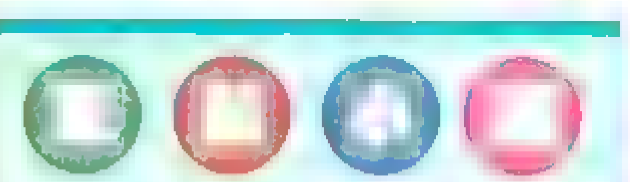
在遊戲內容上，A5完全版除了新的五個地圖外，整個架構沒有任何加強或改良，充其量是增加了幾個如比薩斜塔或大笨鐘之類的觀光地標可建，而在完成遊戲的評分上增加了對單軌高架電車（Mono Rail）的運用評比，雖然這種東西好像只有日本人自己在用，而由於單軌電車必須使用特定的車體，因此賺錢效果也沒有地鐵來的高（不能用AR4或AR5…），不過蓋起來倒還挺好看的。

此外這回在「建設指定地域」這個地圖上特別添加了「隨你蓋」模式，亦即完全不受資金限制，可以隨你高興建立自己理想的計畫都市的遊戲模式，以及一個可以讓玩者模擬駕駛直昇機在都市內自由飛行的PILOT模式，不過ARTDINK畢竟不是寫飛行模擬遊戲起家的，這個飛行模式實在是頗爲陽春，而且還得在結束建設模式後獨立進行，由於這個功能也能載入儲存的遊戲進度來飛，各位可以把它當作加強版的乘車觀點，只是操作起來實在不太癮便就是了。



▼新增的PILOT飛行模式，可駕駛直昇機四處遨遊

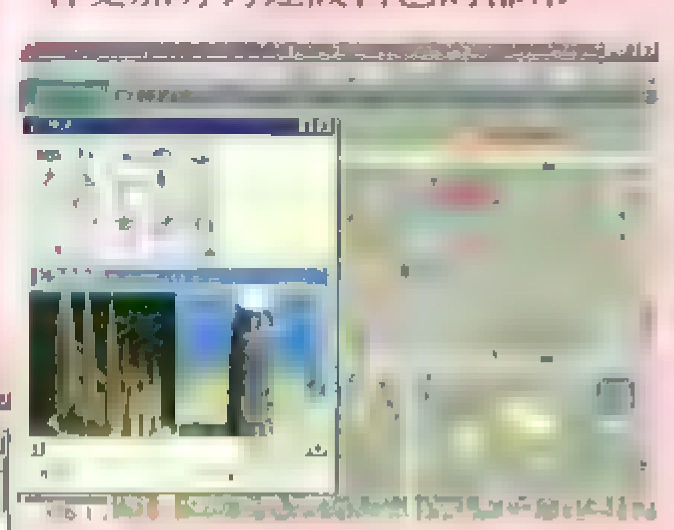
▲遊戲中可購買的列車種類，別問筆者有沒有增加，[illegible]



▲都市情報可讓玩者知道都市的發展情形等

遊戲目標～努力建設自己的都市吧！

這回的遊戲目標仍和以前一樣，亦即增加鐵路的總長度和手頭的資金到某一程度，你可以在各階段看到一段獎勵性的動畫…，雖然實在不怎麼好看（特別是那個SD的兔女郎）。由於這兩個目標都得配合都市自身的成長，因此在賺錢的同時也繁榮地方的A列車宗旨仍然存在，這也是筆者喜歡這個遊戲遠超過「模擬都市2000」的地方～至少你不會在辛辛苦苦蓋了一座大城市之後只贏得一座難看的銅像，你手下的交通線路與不動產不單是在爲你自己賺錢，同時也在爲都市本身發揮各項功用，就是這種互相依存的情感與使命感令玩者更加努力建設自己的都市。



▲偶爾炒炒股票，不但可以貼補家用，也可以打發等待都市人口成長的時間

▲這回新增加的建造物－具觀光價值的路標建築

▶單軌電車線路雖不易蓋，景觀倒還不錯

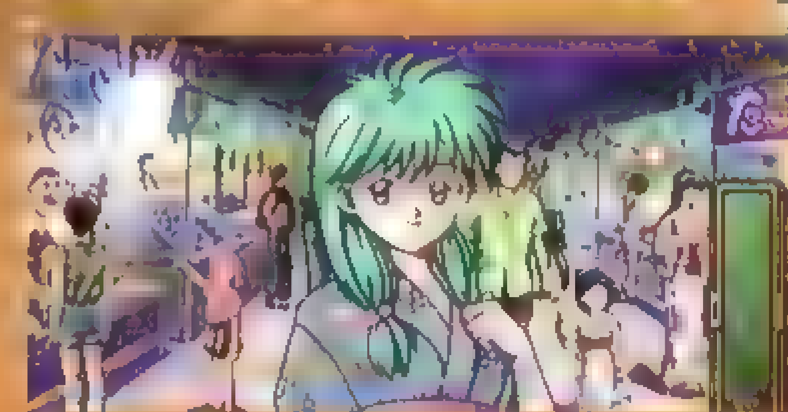
[illegible]

老牌遊戲大廠KONAMI在94年於PC-E推出的這部以校園戀愛爲主題的戀愛模擬養成遊戲，甫一推出便造成玩家一致的好評，接著在95年推出PS版，並榮登年度最佳遊戲與最高銷售量的殊榮，96年推出SS版，聲勢依舊不減；其後，遊戲相關的CD、海報、玩偶等精品不斷的推出，創下遊戲相關商品種類最多的紀錄，尤其遊戲中的女主角～藤崎詩織更以2次元偶像的身分正式出道，並延攬多位日本唱片界的實力派作曲家跨刀作曲，目前已推出2張專輯，人氣持續發燒；97年公開徵選出最適合扮演詩織的美少女吹石一惠，並開拍真人電影版。同年並正式宣佈開始製作「純愛手札2」的計劃，並公開募集讀者提供創意企劃；以其他登場角色爲女主角的外傳式系列作品第一部「虹色的青春」發售，女主角演唱的單曲亦同步推出，同樣獲得大量玩家的支持，第二部外傳「小彩的情歌」亦將在3月19日發售。這部原本不被KONAMI公司看好，並被視爲擎檔作品的遊戲，卻意外的讓KONAMI成爲在史克威爾加入前PS上最具人氣的遊戲公司；而在一兩年前，國內某家公司也推出一款模仿她而製作的中文遊戲；究竟她有什麼特殊的魅力，能使這麼多玩家爲之瘋狂？

也許你已經玩過遊樂器的版本，對PC版的移植會有點興趣；或者是你還沒體會過這款遊戲的魅力；不管如何，且讓筆者慢慢爲你剖析PC版「純愛手札」的魅力。

純樸無華的畫面風格

[illegible]



[illegible]

聲音是幕後功臣

提起「[illegible]」，最不能忽略的就是她在音樂與聲音方面的表現。玩家在進入遊戲前，就會先欣賞到一段配合主題曲製作的片頭動畫，這首[illegible]一次又一次的心儀，已成了純愛的招牌音樂[illegible]也是這首歌捧紅了為紛織代言的新人聲優[illegible]除了片頭曲，由[illegible]演唱的片尾曲也是十分動聽，尤其在laterinal攻略成功後，聽到這首歌的感動更是旁人無法體會的。當然[illegible]攻略[illegible]

[illegible]成功的[illegible]配樂，遊戲[illegible]可說是一[illegible]特性[illegible]重要的[illegible]到聲音就可以猜得出角色，這些聲優們在配完純愛後，身價當下暴漲，有一半左右的聲優

[illegible]所[illegible]的紅牌聲優，而由聲優演技延伸出來的[illegible]與話劇專輯更出版了[illegible]多張，充分展現了純愛聲優們的實力（註※）。

純愛的背景配樂亦可稱為[illegible]除[illegible]春夏秋冬[illegible]段亦有不同的配樂，另[illegible]會地點、大小節日、校園[illegible]旅行也都有其專屬配樂。更重要的是，每位女主角也都有自己專屬的印象配樂，玩家只要聽到音樂的前奏，就能馬上知道是那個角色即將登場[illegible]對角色的塑造又是一個無形的助力，而純愛的配樂不僅[illegible]

▼只愛遊玩不愛讀書的小飛妹朝日奈夕子

多，更亦精[illegible]KONAMI專屬的作曲集團「矩形波俱樂部」，充分發揮出他們在遊戲配樂上的多[illegible]其中數首配樂亦改編成[illegible]版收錄在歌唱合輯CD中。由於配樂實在太多了，配樂輯[illegible]收錄[illegible]張多達[illegible]

※其中以飾演好雄的[illegible][illegible]「[illegible]」、「機動戦艦ナデシコ」都有他的演出，飾演[illegible]亦在許多卡通與遊戲中擔綱演出，飾演[illegible]在美[illegible]出版的個人專輯[illegible]張，[illegible]並持續活躍在其他作品的演出與廣播節目。

▲特別喜歡花藝的運動少女清川望

若說「純愛手札」的成功在於角色塑造的成功，那麼角色塑造的成功關鍵之一則是在遊戲中出現的種種事件。玩家在遊戲中追求某位女孩時，女孩的好感度若持續上昇至一定程度，在符合某些約會場合的條件時，便會發生事件。遊戲中的事件多半在約會時發生，且大多是發生在女孩們最喜歡去的地方（不過也有例外，如鏡娫羅的鬼屋事件），事件發生後多半會使女孩對你產生好感，玩家若想大幅提昇女孩的好感度，就得想辦法去發掘這些事件。不過，也有些事件是在校園中發生的，這類事件通常由亂數決定，碰不碰得到就得靠運氣了。由於這些事件都是針對女孩的個性下去安排的，玩家經由這些事件後可更加清楚地了解女孩們的一些不爲人知的、可愛的一面。

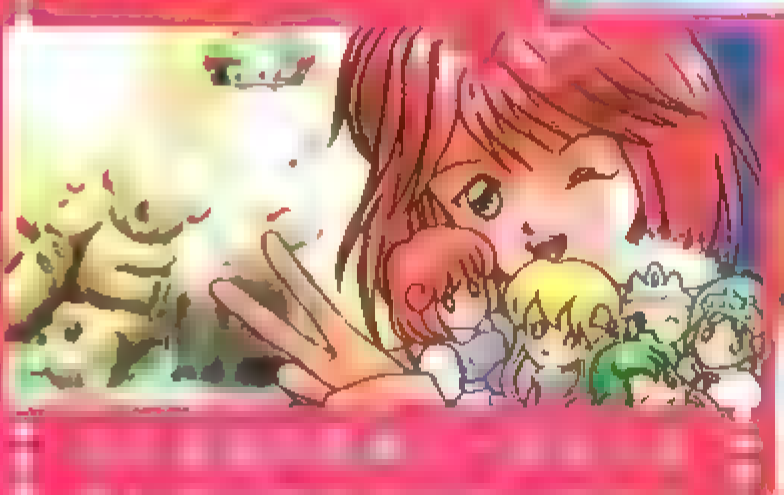
▲詩織的好友兼情敵，喜歡小動物的美樹原愛

▲暑期合宿唯一的好處：偷窺，爲了聲譽著想，還是別做較好

小巧精緻的小遊戲

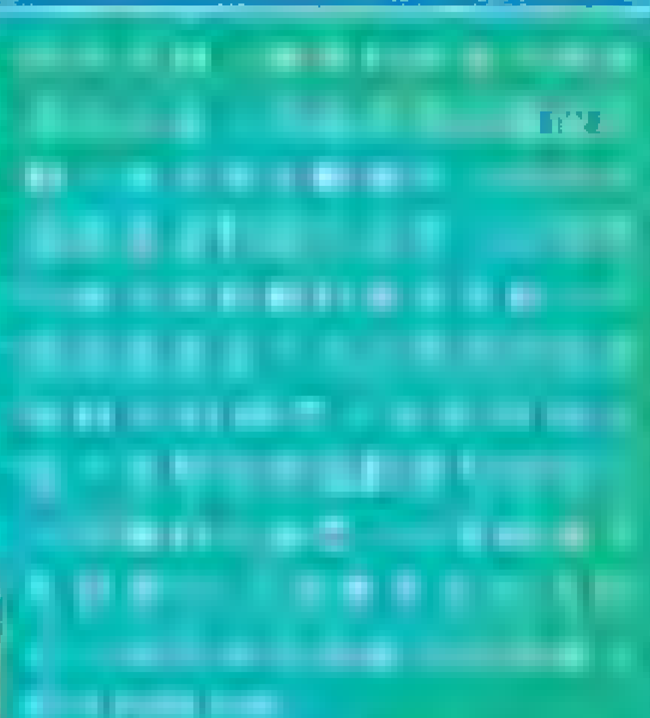
PC版的移植度

充實的遊戲性



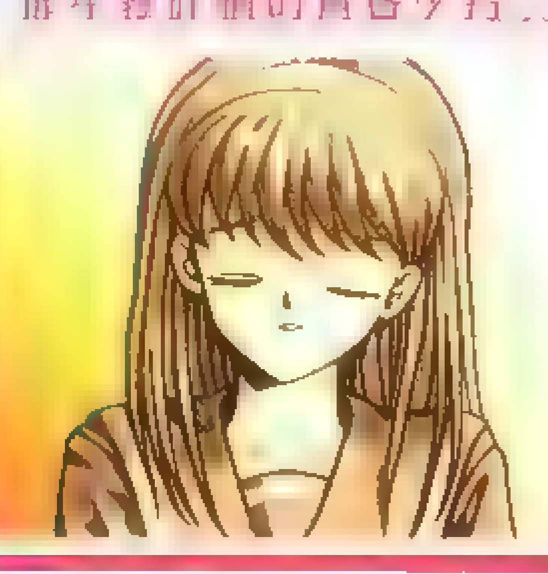
▲新年[illegible]一起去[illegible]吧，[illegible]許個好願吧

不容他人取代的純愛手札



▶暑假時好雄也會安排個四人的雙重約會

這遊戲的劇情[illegible]遊戲，不管你是否談過戀愛，都不該錯過[illegible]的[illegible]遊戲。推薦[illegible]常保年輕心情的青春少男…



當國際市場一片即時戰略遊戲風潮時，我們似乎比較少見到回合制戰略遊戲的報導，但今天要給各位看信報導的遊戲，筆者認為是相當好玩且相當值得購買的回合式戰略遊戲～VANTAGE MASTER。

以召喚NPC為主幹的魔法戰略遊戲

[illegible] 不少，但遊戲的精神所在卻是 [illegible] 身上的寶物，藉由寶物主角 [illegible] 在自由模式裡就全可選取所有 [illegible]

▲[illegible]

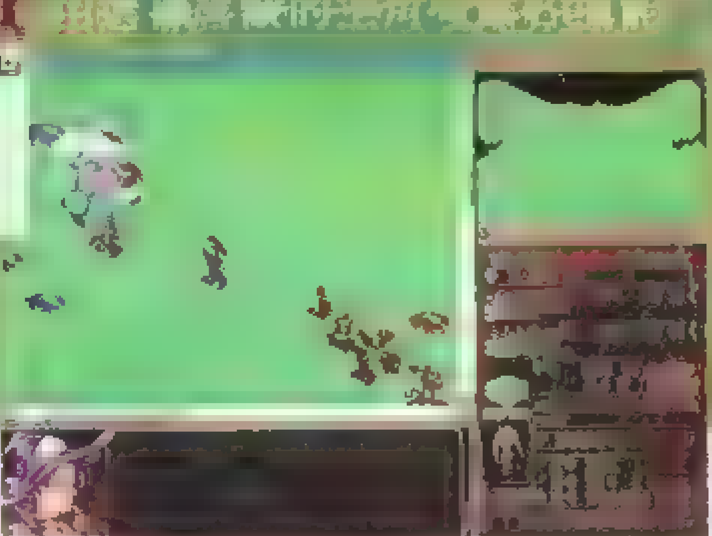
◀[illegible]地形最好走

三種遊戲模式，有趣的角色設定測驗

[illegible]

Free自由模式第三種玩法，有 [illegible]

力指數也可以自由調整到最大值，名字也可以重新更改，根 [illegible] 開始角色設定時所做的心理測驗 [illegible] 類的選擇性相當多，也因此幾 [illegible] 也可更加了解自己吧！

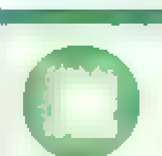
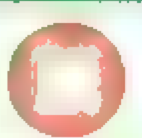
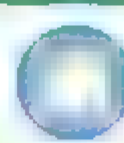
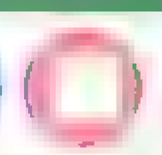


▲[illegible]

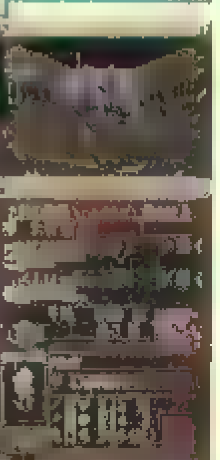
▶[illegible]

四種屬性、明暗兩大系統與各類型戰法

搶奪魔晶石與擊敗對手的一場驚天戰役

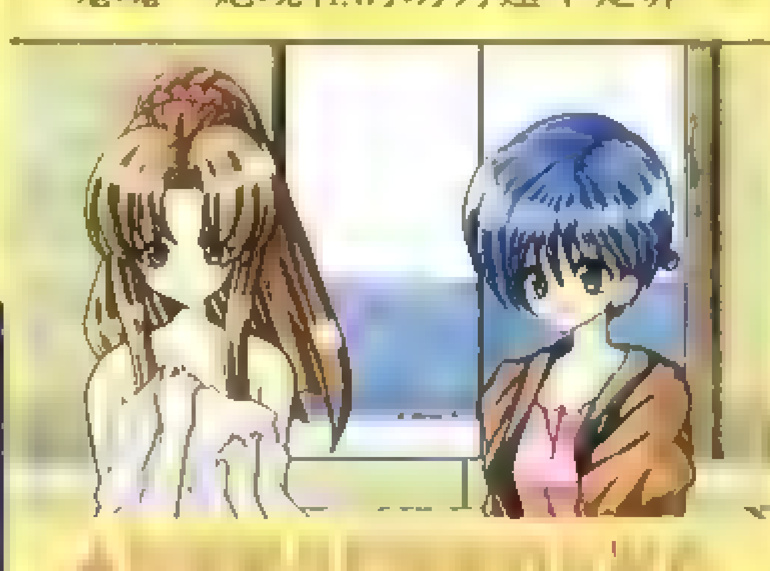
   

遊戲介紹到這裡，筆者相信音樂音效也是不用擔心的部份，日式遊戲在這方面一直有不錯的表現，而遊戲中的各種視窗設計，更是方便玩家查詢各類資料。VANTAGE MASTER應該是各位玩家在即時戰略那種高刺激性的戰役後，一個相當值得推薦且能讓你冷靜思考打敗敵人的[illegible]遊戲。



從愉快的愛之旅展開的故事劇情

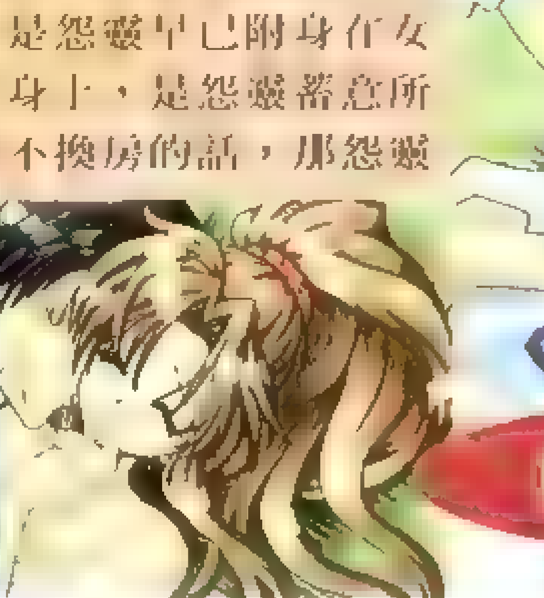
這天我和風子、美幸來到了一個著名的溫泉遊覽區，為什麼三個人會來到這裡呢？本來只有我和美幸要作個兩人愛的旅行，誰知風子中途插花跟來。唉！當然大我一歲的風子不是故意來攪和的，據她說是因為要去工作的地點正好在我們的旅館附近，於是她就…跟過來了。提到風子的工作～除靈者（SWEEPER），也就是收服鬼魂，她現在的功力還不是非常厲害，像上次除靈就出糗，反被鬼魂整得很慘！不說了，到達旅館後，她們倆去泡露天溫泉，留我一個人在房間裡。此行的目的是希望和美幸能夠綻放出愛的火花，並在這浪漫的溫泉旅館中共創未來…，正當我滿懷憧憬的幻想時，突然，年輕的女服務生進來，告訴我這間房間鬧鬼，問我是否要換隔壁『乾淨』的房間，這時我心中開始考慮，到底是要換房還是不換呢？



整體的遊戲順暢而完整

『SWEEPERS』是由ぷち所發行的限制級文字冒險遊戲，劇情是敘述除靈者風子與主角拓也之間所發生的事，藉著一次次的除靈，慢慢地拉近兩人之間的感情距離，最後在死神向拓也出手時而達到最高潮。在『SWEEPERS』遊戲內的妖魔，除了最後的死神外，其他都是附身在人類（都是女性）身上，目標為什麼會是風子與拓也，則在最後會逐步的揭露出來。

『SWEEPERS』特別強調劇情的張力，它取消多餘的廢話及選項，以求遊戲劇情的流暢感及完整性。雖然在主線上的架構是固定的，不過其分支的劇情內容相當的多並且有不一樣的發展，舉例來說，前段提到換房的部份，若是選擇換房的話，結果是怨靈早已附身在女服務生的身上，是怨靈蓄意所為；若是不換房的話，那怨靈會附身在美幸的身上，在滿足情慾之後，風子進來房內而順利地將之『淨化』。不管是選擇哪一個決定，分支劇情的描述當然不是三言兩語就結束，看得出『SWEEPERS』在分支劇情的處理的確是相當的用心。



與美幸的親熱畫面

耐聽的曲風與錄製用心的語音

▼清美忽然邀請拓也到家中相聚，不知何有要事

▲經過一夜的奮戰，拓也疲倦的睡著了

『SWEEPERS』的人物圖形很傳統（與時下的H GAME人物相似），音樂以MIDI製作，曲風還蠻耐聽的，不過玩家需要將MIDI的音量降低以免聽不到語音。語音部份的錄製也相當的用心，除了主角之外，其他人均為全程語音（本遊戲除了主角之外其他全部都是女性）。當文字顯示完等待時，程式仍會播放語音，玩家可按鍵終止語音播放來進行下一段對話。因為『SWEEPERS』的劇情蠻長的，因此為了能夠快速跳過已知的對話內容，玩家可以一手按住Shift鍵，而以另外一手按滑鼠鍵來快速進行遊戲，不過要特別注意別因為猛按而連選項也被誤選掉。

▼被夢魔附身的清美正攻擊風子

▲死神抓住了風子

▲清美與拓也的親熱鏡頭

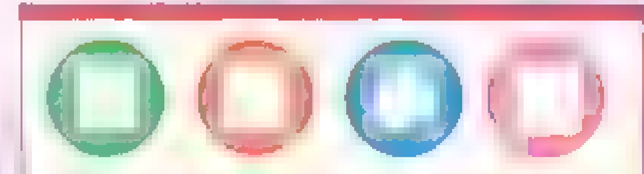
▲風子的養眼鏡頭

大體上說來仍是一款不錯的作品

『SWEEPERS』給筆者的感覺，雖然各分支的劇情描述很豐富，但是仍然遵循著主線發展，就遊戲的變化感而言是不錯，不過當玩完破關後，除非是想再次聽語音，否則是不會有想讓人再重玩一次的感覺的。相反地，最近CHUN SOFT推出的一款新遊戲～『街』，它是採取全新的交叉劇情架構，在同一個劇本下，玩家一次可以進行八段劇情，而這八段劇情分屬不同角色且即時的在這個劇本裡進行，當玩家在這個劇情裡卡住時（含BAD ENDING），可能就得先到其他的劇情裡解決事件，人物與人物之間是有關連的，就設定而言是高難度的挑戰。而『SWEEPERS』的劇情在H GAME之中算得上處裡的不錯，也值得玩家來欣賞一番。

▲和風子情定終身

▶被夢魔附身的清美正攻擊拓也



豐富的分支劇情是本遊戲的特色，遊戲中並不安排整人的選項來拖玩家攻略遊戲的時間，再加上用心的語音配音，使得『SWEEPERS』擁有不錯的評價

Sweepers ゲーム Focus

▲學校內部的移動地圖

劇情提要…

我～齊藤拓也，是個浪人（所謂的浪人，可不是一般在日本時代劇中所看到的浪人，而是指沒考上大學而再重考的重考生，而一浪、二浪、三浪等之稱呼，顧名思義就是指重考一年、兩年、三年的重考生），若不是考試當天肚子痛的話，又怎麼會讓我這個全校成績第一名的優等生落榜呢？如今的我現在也得待在補習班裡補習準備重考，不過大財閥西園寺家族可是把我當作未來的女婿、西園寺財團的接棒人。話雖說如此，但這只不過是西園寺家單方面的想法。有一天，學妹茉里離家出走，而沒想到我一生的命運就在這幾天裡決定了…。

『女神の微笑み』劇情是敘述在未來世界裡有一部無所不能的大電腦CZ25，有一天發現自己無法回到過去也無法改變歷史，此時『時間女神』出現表示，雖然她可以回到過去（指女神本身），但是否能改變歷史得看當時情形而定（和電影『回到未來』的理論相類似）。於是以齊藤拓也為試驗對象，看會不會有不同的結果？

▲未來的無人母電腦～CZ25

章回式文字冒險遊戲

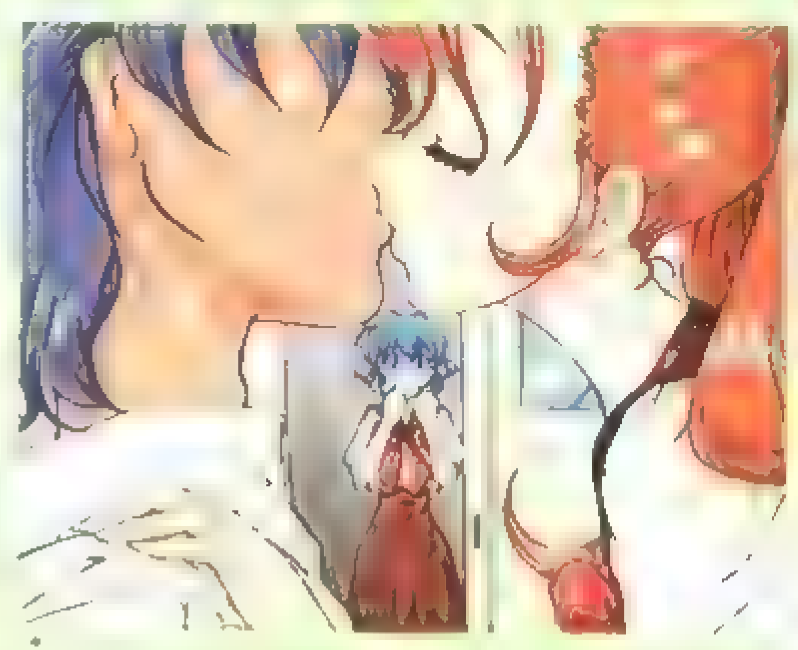
『女神の微笑み』是由日本CD BROS的ぱれっと所製作的限制級文字冒險遊戲，提到這家公司，各位應該還記得上一套描寫巫女的作品『朱鷺色の未命』，這兩套的故事劇情架構都同樣採取章節方式來區分主線的故事劇情，當然也是多重結局，不過在劇情複雜度上，『女神の微笑み』比較簡單，但程式技巧比前作進步且遊戲的流暢感也加強了許多。

整個故事架構共區分為六章，主線都是固定的，每一章裡會根據主角的選擇而有不同的發展，並且也會影響到各女性的喜愛程度，舉例來說，當主角必須在學校裡尋找某一位女子時，這時如果主角想走出學校時，麗奈會出現並且明白的告訴主角該女子在何處，若是主角執意要離開學校時，那麼事件便會跳到和麗奈有關的分支路線（次事件），當然到了下一個章節時又會轉回主線（次件事不會跨章節）

▲西園寺兩姊妹對拓也都有好感

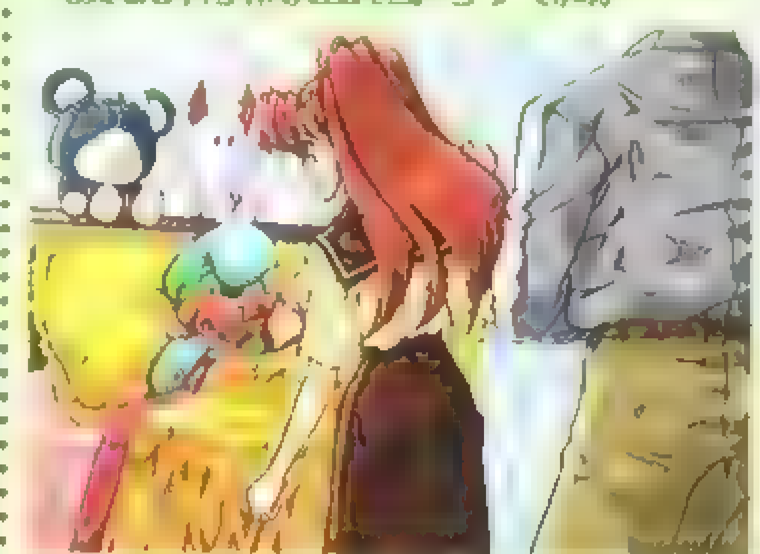
人物造型與『朱鷺色の末裔』神似

此次的女性角色都是主角的學妹，依照各人的特性而出現在固定地方，因此在攻略上並不困難。遊戲在章節結束時會提供存檔機會（在特定時間可以在主角的家中儲存進度），並且會將遊戲中的五位女性做喜愛程度的順序排列，以供玩家參考比較。既然遊戲名稱叫做『女神的微笑』，當然在五位女性角色之中有一位女性就是前面所提的『時間女神』，想攻略她自然就不是那麼容易了。遊戲的結局是依照喜愛程度的最高順位來決定（若是『時間女神』排第一順位時會有另外的事件發生），結局的好壞可以從『時間女神』回到未來之後與電腦的交談中猜知。



▼在教室裡拓也與樹里亞親吻的鏡頭震驚了洋子

▲拓也在高中時與學妹們合照



▼拓也與樹里亞去探望因吃太多巧克力而高血壓病發的財閥西園寺大藏

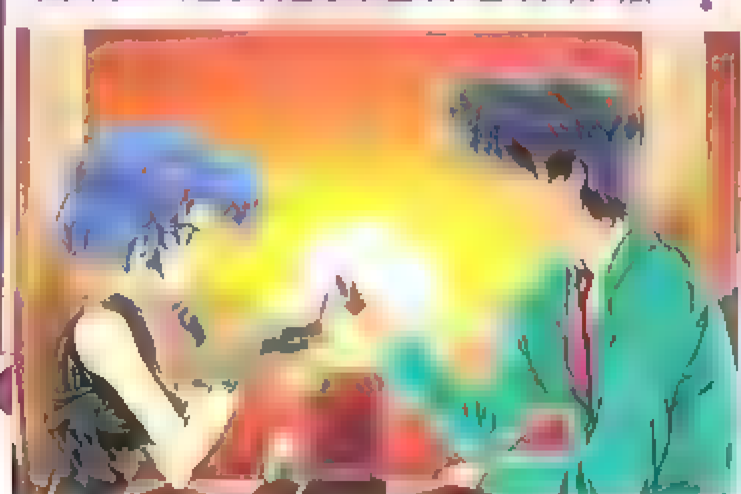
▲餓壞了的茱里在餐廳裡大吃了一頓

『女神の微笑み』的人物圖形風格與『朱鷺色の末裔』一樣（連造型都相似），甚至連遊戲中的眼鏡姑娘也都是綠頭髮，不過筆法則成熟多了。在CG看圖模式部份依人物來分類，而所有的CG畫面都縮小排列在一個畫面上，沒有打出來的CG圖形則留空白，極方便玩家使用的。音樂及語音部份尚可，但都表現比前作進步。

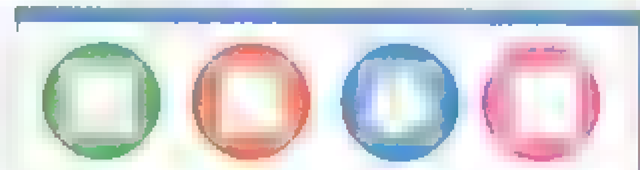
劇情太短且缺乏變化

『女神の微笑み』給筆者的感覺是劇情太短且缺乏變化，不同的女孩只有一種結局，而次事件（與該女子有進一步的對話或關係）只是為了導出H畫面及提昇好感度，對主線並無任何影響，這使得遊戲耐玩性降低。這套遊戲適合想輕輕鬆鬆、不想用腦力的玩家來玩，當然得滿18歲喔。

▲拓也與有紀一同快樂的做研究



◀拓也與洋子在夕陽下吃著浪漫的法國料理



促使攻略的女孩順位往上提昇時，一方面不要進入其他女孩的H事件（即與該女子有進一步的對話），另一方面當然就是積極的挑逗該女孩

女神の微笑み

ゲーム

●ADV（18禁）
JWIN95
●RED ZONE
●￥4800

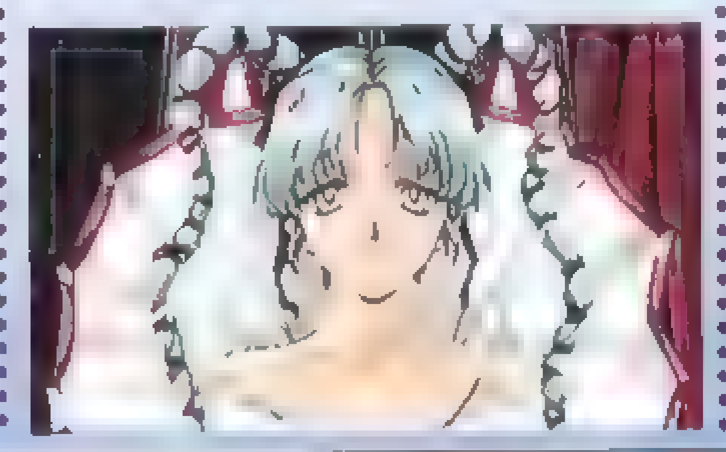
▲連夜搭乘直升機趕到情報部

故事提要…

在未來的日本，由於對英美等國進行持續的戰爭，整個國家體制是以軍事獨裁所統治；再加上戰爭的種種後遺症，使得大地為之荒蕪，大部份的人口都轉入地下居住，地上則不時飄著陣陣細雨，增添了不少陰暗的氣氛。在這個軍人治國的國家中，有個令眾人所敬畏的女軍官—奇美，她是軍事情報部的第一把交椅，不僅個性冷酷殘虐，更以拷問虐待俘虜為樂，是個相當危險、可怕的女人，因此眾人私底下都稱她為『X GIRL』。

這套由RED ZONE所出品的『X GIRL』，是一套相當特殊的異色作品；為什麼特殊呢？因為它標榜著『徹底的SM』！由遊戲包裝外的圖片來看，它的確是花招百出，令人驚嘆不已，不過實際上的表現又是如何呢？就讓我們來瞧瞧吧！

▲一身軍裝、帥氣十足的奇美

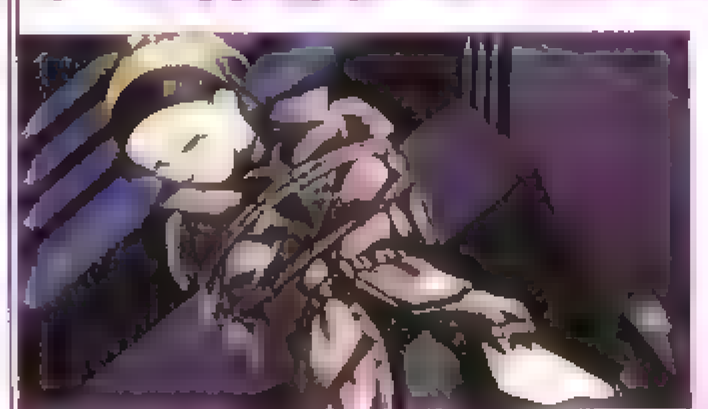


▶情報部的上司安娜

充滿異色的故事劇情

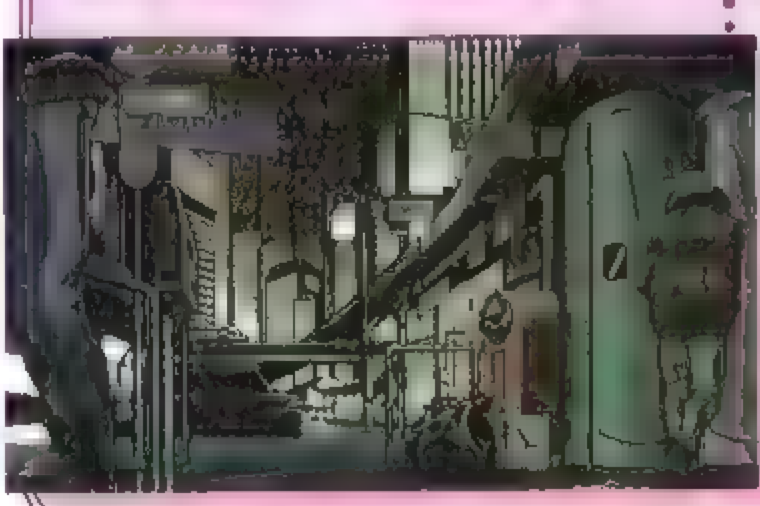
玩家所扮演的主角奇美，受命將盜走軍事機密的四個逃犯逮捕歸案，並得追查出幕後的主使者；在一連串的偵查過程中，玩家必須穿梭在各地之間，以找尋有關逃犯的蛛絲馬跡，然後再設法逮捕歸案。至於要如何『問』出幕後的黑手呢？自然就有賴玩家拷問的技巧了！在不斷地追查之後，玩家將會發現整個事件的幕後，竟然比原先想像的更複雜，不僅牽扯到一些政府要員，更要命的是，連自己的上級也跟整個事件有關…。

遊戲故事在初期的變化並不大，不過到了後期，會有兩個選擇讓玩家決定，同時也會有兩種不同的故事發展及結局，所以玩家可以事先儲存遊戲進度，以順利完成兩種不同的結局。



▲拷問犯人時的情形

▲卡魯大佐將會提供一些情報

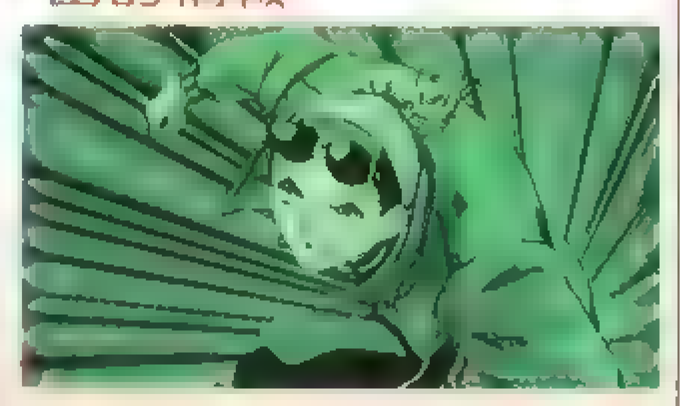


◀情報部外的城市景觀，充滿了陰暗的氣息

融合動作射擊及冒險的遊戲架構

在遊戲一開始時，奇美得以出入各地場景，並詢問或查看有何可疑線索，這個部份與一般的文字冒險遊戲並無二致。當奇美與犯人正面遭遇時，遊戲就會進入射擊模式，這時對方便會積極抵抗或逃走，因此奇美就得身上所配戴的麻醉槍，將對方擊倒並加以逮捕，否則任務便告失敗；由於每個逃犯的弱點及耐力都不相同，所以玩家必須在有限的時間找出其弱點，使得遊戲的節奏變得十分緊湊。

當犯人被帶回情報部時，為了要查出相關的線索，所以奇美必須對犯人施予一些必要的手段，這時遊戲便會進入拷問模式，這時玩家可以用盡各種方法去對付俘虜，當對方承受到某個程度時，便會有新的拷問方式出現，以利玩家運用來問出關鍵之事物。



▲蕾法遭受逼問後所供出的情報

▲娜娜被擊倒的一瞬間

▲必須在時限內用麻醉槍將其擊倒

▲一臉邪惡的加藤

▲一臉倔強的娜娜

▶龍蛇雜處的地鐵

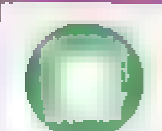
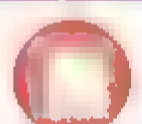
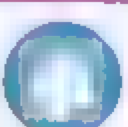
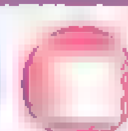
雖然遊戲包含了三種模式，但實際上相當簡單，而且在射擊模式中若不幸失敗時還可以再度重來，因此所以玩家不用擔心會過不了關；在整個過關之後，遊戲也提供了看圖模式及音樂供玩家回味，所以整體來說具有相當的水準。

聲光效果…

由於背景為未來戰後的日本，所以遊戲中的街道處處顯露出灰暗的感覺，讓人覺得彷彿身歷其境一般；還有除了那個像『帝都物語』中魔人加藤的同名人物—內務監察官『加藤』之外，其他出場的重要人物都是年輕可愛的美眉，再加上美工的表現也具有相當水準，所以整個遊戲畫面的表現頗為出色；背景音樂的表現則差強人意，音效雖然相當少，不過還頗為逼真，像鞭打時的『啪』聲便相當真實，在深夜中傳來陣陣的鞭打聲時，搞不好隔壁的鄰居還真的以為你有『那種』嗜好哦！

▲嘿嘿！怕我把妳吃了嗎？

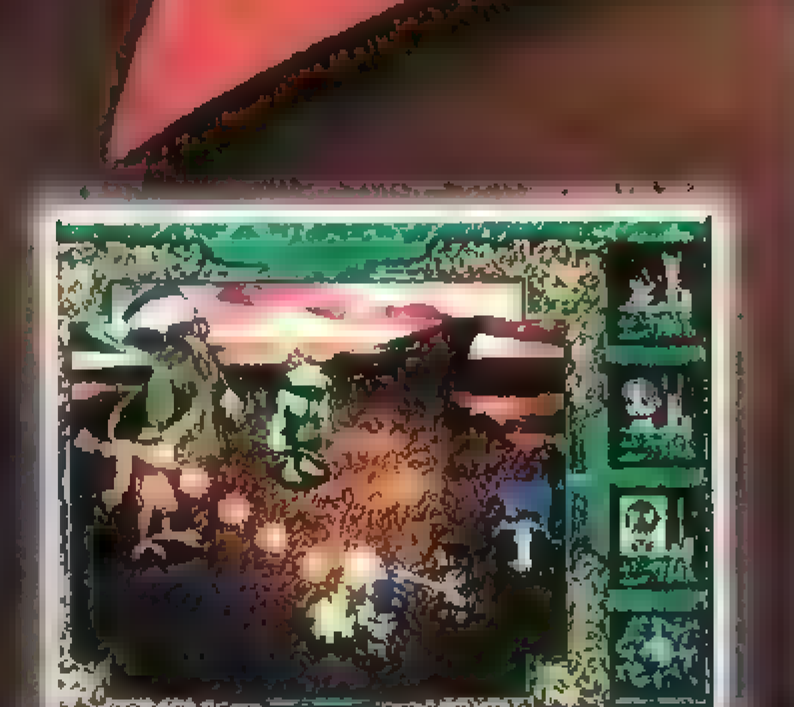
▶這就是我們的第四個獵物

原以為這只是個單純的SM遊戲而已，沒想到其製作上畫面劇情內容都是有一定的程度，因此在此為各位讀者介紹一番，或許你也可以來品味那種走來昏暗頹廢的陰沉氣氛，感受一下超現實的感官世界。

三月二十九 隆重上市
誌武神大戰
瘋狂附送5000本
(02)2232-0033
創意生活 關懷文化

預言中
缺[illegible]的少年
[illegible]踏著復仇之火迎戰黑暗原力
在這片陰寒的土地上
點[illegible]希望的火炬
闊別一百年的和平世紀
這個流著獅族血液的少年
就是傳說中的
：
獅王武士



創意生活　關懷文化

宏廣股份有限公司
百分百3D Render的遊戲場景環境.
無數種充滿魄力的精彩魔法.
支支悅耳動聽的CD音樂伴你向驚奇與未知的旅程.
各類武器,防具,道具皆有精緻的360°立體旋轉造型.
遊戲中所有人物都以3D的造型精緻登場.
SSANGYONG

惡靈，將傾巢而出！

地獄徽章

Symbol of F.AT.MA

Another story of Ancient Dragon

Prologue

中文版

創意生活　關懷文化

革命性3D-RPG

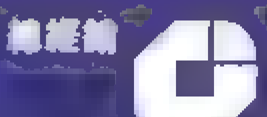
亞洲中文市場聯合總代理

宏廣股份有限公司

富峰群企業有限公司

前所未見的超高畫質遊戲畫面

總經銷

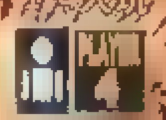


富峰群企業

上市熱賣搶購中！
NO.1
完全中文版
公元
2140
研展開發
TopWare
代理發行
富峰群企業

CHANCE 幻想時空

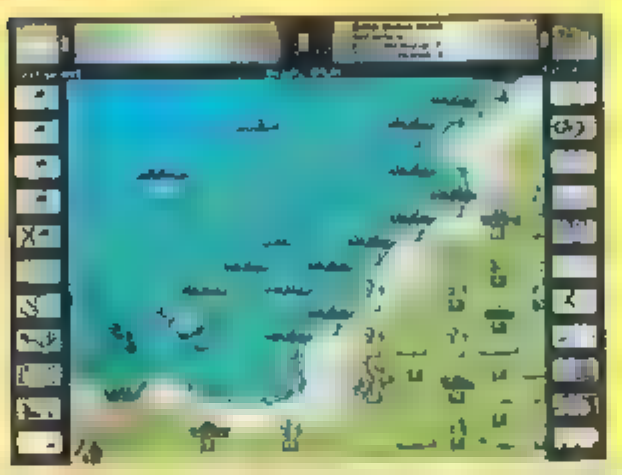
型態RPG



送!爽!!
憑產品購買證明聯
再送遊戲
詳情請洽本公司客戶服務組
絢麗
2D與3D融合的全彩高解析畫面，絢幻的世界完全再現
動感
直接演給您看的卡片效果，絕無冷場的遊戲內容
刺激
獨特的戰鬥式搶答，動感萬千的動作給您不可思議的震撼
充足
變幻萬千且實用的卡片系統加入，給您一卡逆轉的快感
多變
上至天文下至地理的豐富題庫，愛好挑戰的您可千萬別錯過
新穎
新型態的時間搶答系統融入，給您喘不過氣的緊張感
EQ大富翁
熱鬧發賣中
For Windows 95
生產製造
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市日進街110號6F-12
Tel:(04)2018369 Fax:(04)2022557
臺灣地區總經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北(02)27889188
台中(04)2020870
高雄(07)8150988

太平洋元帥

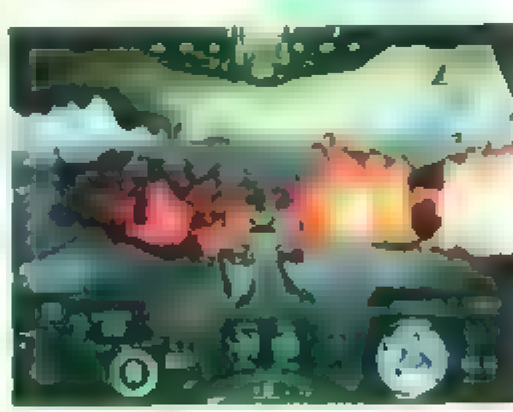
太平洋元帥是一套以日本帝國在二次世界大戰中，對抗以美國為首的盟軍遊戲，玩家在遊戲中可扮演敵對的任何一方，在數十場重大的太平洋戰爭中，進行驚天地、泣鬼神的陸海空大戰。當然啦！這套以策略及戰爭為主軸的遊戲，只要您運籌帷幄得宜，是可以打破歷史定論的，也就是說，太平洋戰爭的輸家不一定是日本。太平洋元帥是以曾運用在裝甲元帥的五星上將引擎（5 Star General engine）設計而成。遊戲中有獨一無二的海軍戰鬥系統與出色的AI，專門來處理所有重要的海戰。此一獨特的系統再配合其它的改良設計，使太平洋元帥成為五星系列遊戲中的極品。本遊戲分為兩大陣營：日本與以美國為首的盟軍，時間橫跨一九三八年至一九四五年之間的所有太平洋戰役。扮演日軍統帥的玩家，旗下有皇軍及艦隊供你指揮，而戰役是從中國中部開始。當你部隊獲得經驗後，你將能獲得更新、更優異的武器，如蒙塔納級戰艦及護航噴射戰機。得到英雄式的榮歸，或者讓歷史因你而改變，就看你了。



旭日東昇

UPRISING

由著名的3DO公司所發行，遊戲提供了全面性的戰爭模式，包括了震憾人心的動作射擊和即時戰略，以及前所未見的爆炸性的3D世界。遊戲中，玩家操縱的高科技坦克裝載著無數的超強武器，包括感應型地雷、觸動式地雷、多種飛彈、機槍、雷射以及火焰噴射器，在戰場上你所看到的每一樣東西都可以射擊。在三十多個戰場中，玩家可以選擇在動作射擊模式下玩，或是在一個有劇情的大規模戰役中來玩。每一場戰役都是由亂數決定；而且相同的戰役決不會重覆兩次。



歐樂影視

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN[illegible]
- ■顯　示：SV
- ■類　型：[illegible]
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：990元

超級克拉鱷

CROC

遊戲的主角是一隻可愛的小鱷魚，它的動作類似馬利歐可以跑、跳、攻擊等等。遊戲採用3D立體貼圖場景，玩者可以慢慢移動這隻小鱷魚，做360度的旋轉，看到四週的景物，欣賞到本遊戲所提供充滿變化性的3D場景。它的攻擊方式相當可愛，不是手持武器射擊敵人，也不是張口咬人，而是用尾巴去掃敵人。從簡單的打破牢籠開始和遊戲後期的找尋鑰匙，慢慢的考驗玩者腦力，如果救人成功還會有額外的獎賞呢！

美商藝電

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：WIN相容[illegible]
- ■顯　示：SV
- ■類　型：[illegible]
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：980元

機甲奇兵

HEAVY GEAR

故事是發生在曾受人類殖民的Terra Nova星，該星球經過長年的混戰後，分裂成南北兩股對峙勢力，北邊是北方城邦邦聯，南邊的是南方領地聯盟。這兩個城邦分別控制Terra Nova星南、北半球，在遊戲中，玩家操縱的是高科技的戰鬥戰位－機甲。其中的機甲大約有十五英尺高，不僅有頭、手，連其它接近人體的部位皆具備，因此能拿起東西和手握武器，亦能跳，側走，蹲伏，扔榴彈，四肢能朝三個軸的方向轉動，甚至擁有限制的AI大腦NET，並能透過輸入戰鬥經驗而隨著遊戲提升戰力。

憶弘

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：飛行模擬
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：1250元

奇怪的世界－阿比逃亡記

Oddworld Abe's Oddysee

雷丘工廠已經即將耗盡米克、西蟹和百拉麥等原料，唯能使利潤上升的方法就是將阿比和他的同類變成牛肉罐頭。沒錯，阿比的名字就在菜單裡！您是阿比，一個無知但快樂的打蠟工人，服務於雷丘工廠－奇怪的世界中最危險的屠宰場。一旦您安全逃出雷丘工廠，您就會了解自己不只是必須逃出雷丘工廠而已，還必須勇敢地進入龍潭虎穴拯救同伴，脫離「人面神」宿命般的控制，並在冒險結束前將自己變成強壯的怪物，這個地方處處散佈著秘密，成功的要素無他，趕快逃離這個鬼地方吧！

美商新美

■記憶體：16MB
■音效：WIN[illegible]
■顯示：SV
■[illegible]
■[illegible]
■售價：1260元

魔法帝國

LORD OF MAGIC

巧妙的將回合制的資源探索及管理和即時戰鬥結合，是魔法大帝最獨特的一點。進入遊戲，玩家必須從火、水、地、氣、生命、死亡、秩序、混沌中選擇其中之一做爲自己的信仰，開始這段充滿奇幻的Urak之旅。在Urak大陸上，土地的升級是藉由徵召、征服、感化來提升城市的地位。一但您藉由戰役以及睿智的商業手腕贏得足夠的名聲，自然有城市邀請您成爲他們的領主，鴻圖大業就從此展開。一旦戰事爆發，遊戲的主角－魔法，將在此展現它的威力，將有160餘種的幻術、魔法，供你驅使

松崗

■記憶體：16M
■音效：WIN
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]

瘋狂大車拼IV

TEST DRIVE 4

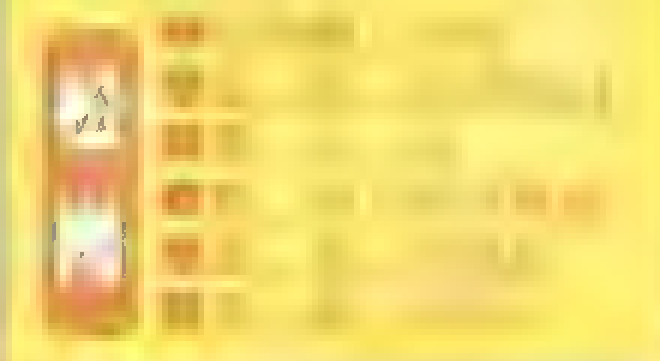
ACCOLADE的著名賽車遊戲瘋狂大車拼系列的第四代，在這一代瘋狂大車拼中，喜歡追求速度的玩家也可以享受到高性能車子在路上馳騁的刺激感，遊戲中提供了奇特的[illegible]對抗傳奇性的粗獷Muscle Car，這兩款截然不同的車種保證讓玩者嚐到不同的駕駛樂趣！遊戲中凡是玩家眼睛看到的東西或物品都會產生互動性，遊戲裡面的一切都跟真實的世界相同！遊戲準備了六個風格獨特的車道：舊金山、華盛頓D.C.、日本京都、英格蘭Lake District、瑞士和義大利間的ALPS山脈。

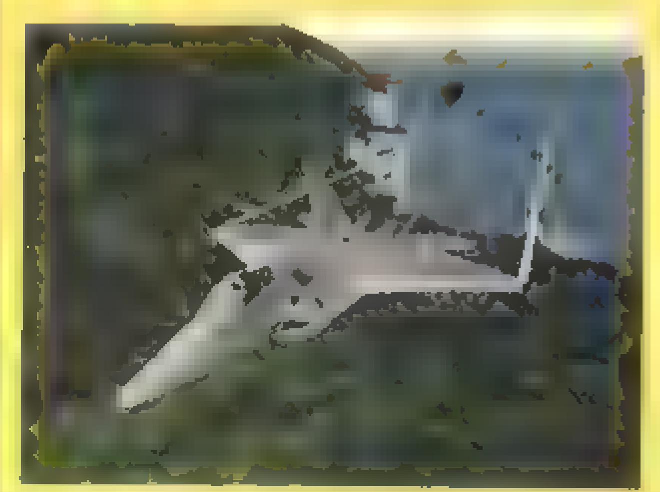
■[illegible]16MB
■[illegible]

F-22猛禽

F-22 RAPTOR

由NOVALOGIC所發行的F-22猛禽（F-22 RAPTOR），是第一個獲得F-22戰機的生產及開發廠商－洛克希德．馬丁公司所支援的F-22模擬遊戲。比起上一代的「F-22匿蹤戰機II」，本遊戲提供了更先進的3D模型系統及圖型系統，在WIN95環境640×480的解析度下，不需要特殊的硬體加速卡即能展現包含霧化、多邊形貼圖、光影變化、影像熱扭曲的技術，使得玩者在低空時不再看到大顆粒、鋸齒狀或方塊狀的圖素。在操控方面，除了表現出F-22的FLY-BY-WIRE線傳飛控系統，使得戰鬥飛行及降落時更爲真實及容易外。更以簡捷的方式模擬F-22飛行員的操作方式，並呈現出先進座艙的概念。遊戲中的飛行任務，是參考了美國空軍任務檔案資料爲基礎，而開發的動態戰役產生器，可根據玩者的任務績效來決定往後的任務。玩者除了可進行服役模式輪調全五大戰區作戰外，還可直接進行單一任務來練習。除了電腦對手外，F-22猛禽並提供了多種連線方式，使玩者可透過數據機或網路來進行對戰。同時，NOVALOGIC並提供了名爲NOVAWORLD的伺服器，讓全球的玩者皆可連線至此進行空中大戰。在這裡玩者將可能面對高達100名對手的空中死亡獵殺，或是參加來自各地玩者所組佧的陣營與其他陣營對抗。





遊戲便利屋

[illegible]

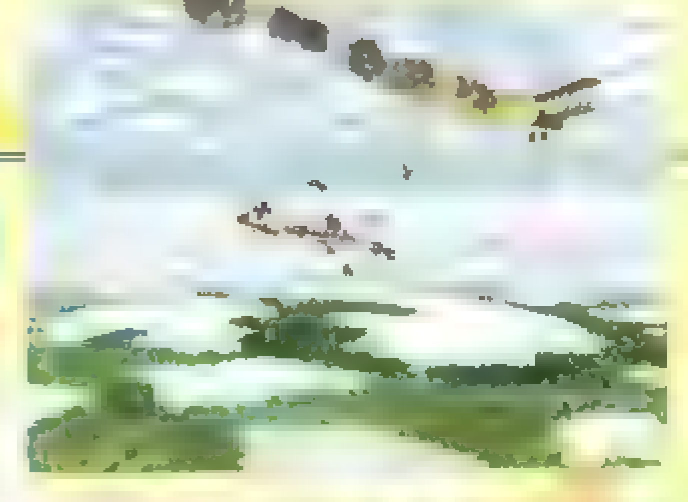
遊戲顯具日式風格，以大量的對話和冒險的劇情讓玩者在不同的時間，去和不同的女性見面，以解決其不同的困境。在得到一定的好感及瞭解後，便可和那些女性們有進一步的發展。書中一些有名的橋段，如黛玉葬花、金玉奇緣、元妃省親、群芳夜宴等，都將穿插在故事中出現，除了必走的主線外，玩者可以任意去見或討好所有想一起玩的姐妹，並可收集和女生相處的事件圖片，兔入風月寶鑑之中，在夜裡取出觀賞。雖然大部份劇情都是依照原著改編，但不一定要看過原著的人才能順利完成遊戲所賦予的任務。因為選擇的路線、對話及時間上的因素，玩者當肯接觸到不同的人物，並影響人物出現的關鍵時刻。天生情種的賈寶玉雖然可以和包括十二金釵和丫環等所有的女子發展感情，但遊戲的最終，寶玉卻只能選擇與一位女子常相廝守，如果玩者想在每次進入遊戲時得到不同的結局，就要嘗試選擇不同的解決方式，在寶玉參加科舉前的三個月期限內，打動美人芳心。而隨著與不同女生在一起，可能會有正式結婚、成為狀元、隨之出家或從此二人結伴浪跡天涯等不同結局，如果您手下帶領的是一位凡事漫不經心的富家公子，還有可能遭到淪為乞丐的命運。

[illegible]

紅爵士II

Red Baron II

在同樣由Dynamix製作的紅爵士II（Red Baron II），除了以WIN95為平台，並採用640×480的高解析畫面。即使在沒有MMX支援的中央處理器下，仍能以相當流暢的速度展現出真實的世界及空戰效果。除了圖形外，飛行操控的實感也更勝以往的同類型遊戲，玩者將可明顯感覺到操控使用鋼索傳動的複翼機、與現代噴射機所使用的線傳飛控系統有著極大的不同。在遊戲的中文手冊裡，也將忠實翻譯原文手冊中關於第一次世界大戰空戰風雲史的部份，讓玩家在展翼高飛時也能了解歷史的教訓。



松崗

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：飛行模擬
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：1200元

終結狂飆

CARMAGEDDON

不同於一般的賽車遊戲，比賽中，玩家必須藉由不斷的追逐、衝撞來換取金錢。不過可要小心，別以為對手會輕易地放過您，他們會趁火打劫，在您打滑、追撞、失誤時，會狠狠地落井下石、補上一腳；撞翻您的車，或是從車頂上無情地碾過，盡其所能地破壞。遊戲提供六種以上的車體、各式各樣的強化裝備、多變的跑道、地形，配上有點詭異的背景音樂及多變的視角，整體搭配與操作性十都十分理想，而且支援網路對戰，您可與朋友一同線上狂飆。

協和國際

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：運動
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：1080元

[illegible]

[illegible]

宇峻

[illegible]

新超擬真撞球2

VIRTUAL POOL 2

遊戲本身採用了最新的3D音效技術，讓玩家可以聽到球與球之間真實的碰撞聲音以及從後方傳來的回聲，遊戲中無論哪種音效都是ді製得維妙維肖，球桿撞擊球的聲音以及球撞到桌邊的聲音，這一些聲音將與玩者在真正的撞球場中聽到的一模一樣。玩家打球時是使用滑鼠來移動以及操作球桿的力道，因此，所要使用的力道控制方面亦可以得到充份的練習。另外，遊戲的3D圖型在普通的模式下，就可以非常流暢的執行，若是玩家配有3D加速卡的話，就可以以更流暢的速度以及更高的解像度來進行遊戲

英特衛

獵殺鐵甲兵

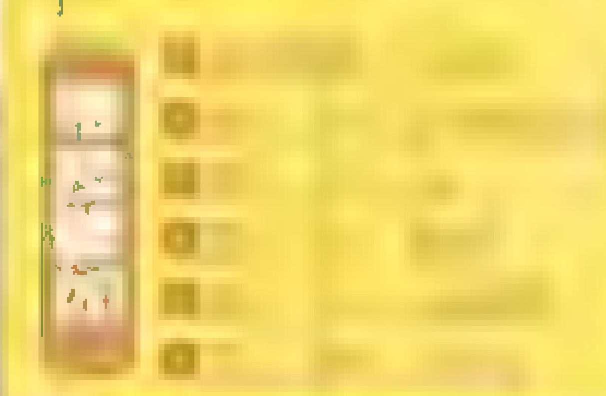
MACHINE HUNTER

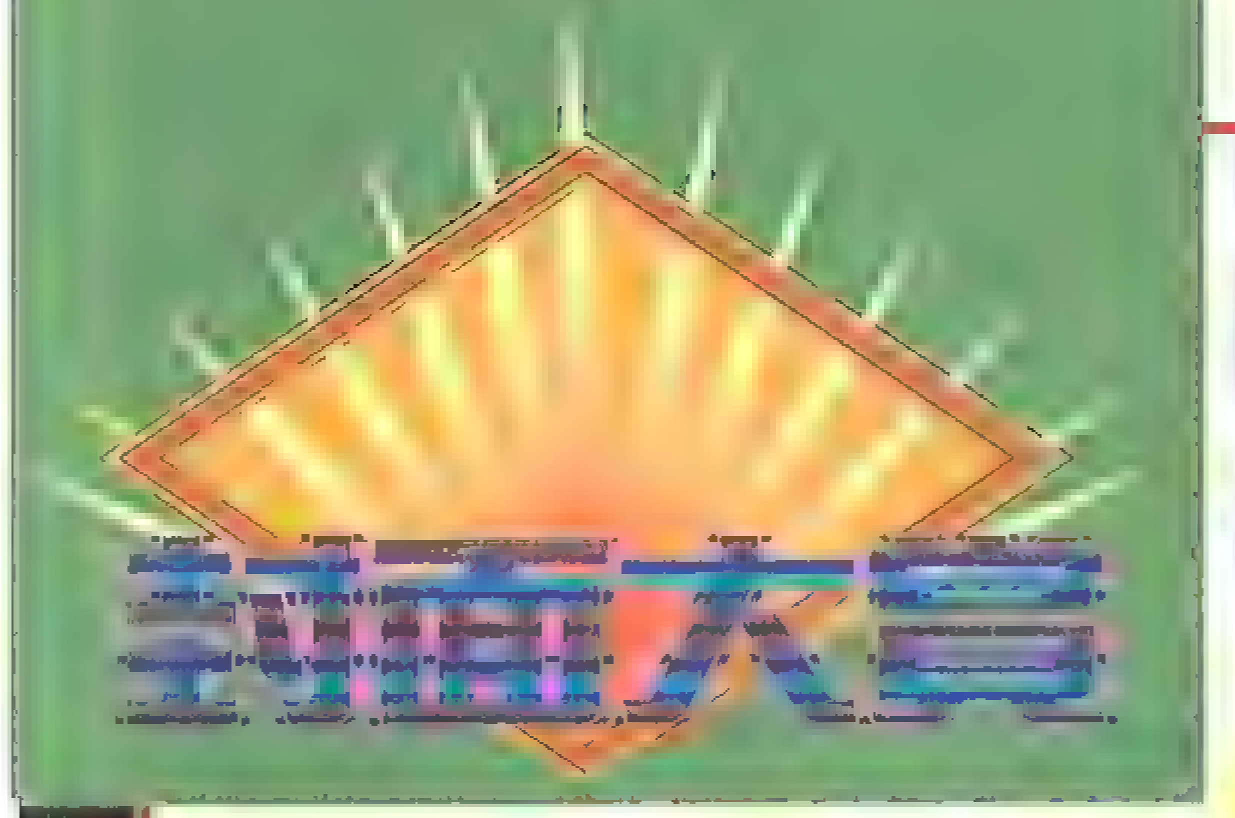
遊戲中，玩家扮演身上背負著解救火星殖民地任務的生化人，在被異形佔領的殖民地內，玩家必須按照不同的任務需要，解救人質、破壞敵人的生產設備或生化兵器、尋找出口等。遊戲是以3D視野，從上向下俯視的方式進行；隨著場景的轉換，出現的物體越來越先進、敵人也越來越兇猛。玩家可藉由與敵人的生化兵器結合，發揮更強大的戰力。另外，您被賦予在16個不同的世界中的任務。若是嫌一人作戰，太過於勢單力薄，遊戲還支援多人的網路作戰模式，可邀朋友同仇敵愾，一同對抗敵人共同完成解救火星殖民地的任務

協和國際

少女魔法師II

在I代中，玩家可從三位女主角中選擇一位來扮演，但是在II代中，不僅I代中的戀慕、佩玲、南姿們都長大成人了，戀慕甚至成為II代中唯一女主角的師父。全新的故事劇情，不僅新鮮有趣，耐玩度高，再搭配640*480、256色的高解析畫面，加上所有地圖均重新設計、卡通式的人物造型、費盡千心萬苦尋找到魔法材料時的成就，就像是一場視覺上的饗宴，令人感動而耐人尋味！在II代中，遊戲玩法近似於I代，操作方式仍然是以一隻滑鼠即可搞定，不再改進的介面設計，將使得玩家更容易上手，而不用老抱著說明手冊猛翻了，因為遊戲中不僅多了一位又聰明的魔法使，在您煩惱時幫您解答，在遊戲畫面上，更以圖形顯示出各種查閱的功能。另外多達178種的魔法材料分散在各地，有些魔法材料還必須在某種季節才採的到，找齊所有的材料、學習更多、更不可思議的魔法，相信將是您的最大挑戰。在習得魔法時的材料調配上，不僅自由度提高了不少，玩家甚至可自創魔法，將不同的魔法材料相加，再以新的調合方法，創造出新的魔法，只是，新的魔法沒那麼容易創造成功就是了





水滸寨中屯節俠、梁山泊內聚英雄

野史中記載了許多關於施耐庵著述水滸傳的傳說，包括施耐庵從小就愛聽蘇州城中說書人所講的《大宋宣和遺事》，對其中宋江殺閻婆惜、楊志賣刀、吳用智取生辰綱、林沖雪夜奔梁山、托塔天王晁蓋、花和尚魯智深等故事情段深深著迷，而年紀增長後又因爲經過異族鐵蹄踐踏，心生不憤，這才藉著編撰水滸之強人故事發洩其愛國之情，寫了這一部流傳千古的名著。這些傳說有的雖不可考，但是我們卻知道水滸中的人物個個都是令人印象深刻，尤其是經過施耐庵的妙筆加工，更是讓人覺得快意神往。

水滸傳中的各人物臉部造型生動傳神

從古籍水滸傳看現代中國社會與政治環境，您會發現圍繞在身邊的政治人物活脫就是一些水滸人物的翻版：有專出計謀不出力的智多星吳用；廣收門客、爲人解決疑難雜症的小旋風柴進；也有的是長袖擅舞、面面俱到的及時雨宋江；剛正遭嫉的武行者武松；好酒魯莽的花和尚魯智深；也有領袖級的人物如晁蓋、中生代級的話題人物豹子頭林沖及初生之犢不畏虎的九紋龍史進。您可以把在水滸

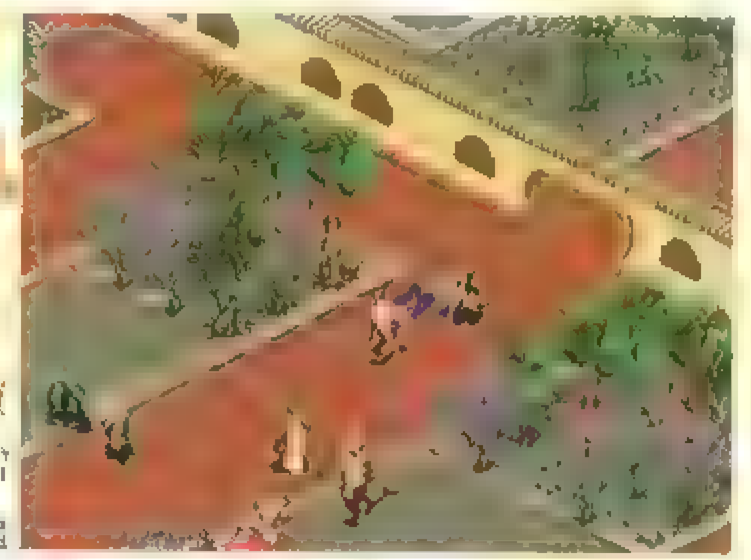
傳中出現的人物性格搬到現實社會，並赫然發現契合之處。這也難怪不僅國人多嗜讀水滸，醉心於其中精彩段落，連日本國文學大家芥川龍之介都曾終日捧讀水滸，至廢寢忘食。

古有『水滸』的108好漢，今有「智冠」的109好漢

由「水滸傳」這部古典名著改編的戰略遊戲，是以劇情來串連各場的戰鬥，並以戰鬥的勝

背義者的斷魂處～石碣村
↓看似靜謐的街道，其實隱藏了重重的殺機

利與否決定是否繼續劇情，幾個重要的人物都會出現在劇情中，而且值得玩味的是，玩者並不是屬於水滸一百零八條好漢中的一員，只是加入水滸各好漢的劇情中，幫助他們一起登上梁山，這也就是說，身為主角的玩者您的那一段落草故事，就是由水滸好漢的血淚拼湊而成，您還可為主角取一個名字或是當時時髦取一個響亮的封號呢！



遊戲從原本的十四關增為三十關（這也是延遲出片的原因），分有主線及支線劇情，主線劇情多有一或多位武力值較高、較難對付的大頭目，而支線劇情則多是攔路剪徑的小山賊、散兵游勇。每一關的過關條件都不相同，有的是要殲滅敵人，有的只是順利逃亡，主角必須為每場戰役的隊員限制選擇不同的己方隊員上場，每關人數不等，同樣的敵方也有主將及數十名官兵群上場，一場主線劇情的大型戰鬥包括移動及攻擊將耗去多時，如何獲勝？選角上陣將是關鍵。不同的戰場可能需要擁有不同技能的隊員上場，所以就算集中把某一人練得很強也沒有用

主角將會隨著劇情遇見數十名水滸人物，包括史家莊頑劣不羈的少年「九紋龍」史進、少華山匪眾、強娶民女的「小霸王」周通、僧不僧俗不俗的「花和尚」魯智深，還將轉戰東京，與東京八十萬禁軍總教頭林沖一起痛扁調戲林嫂子之花花太歲高衙內、大鬧白虎節堂；還將與「青面獸」楊志、「及時雨」宋江並肩作戰，火拼梁山原首領王倫其中不但可與貪官惡吏痛快的作對，還可以與亂世中真正的好漢結為生死好友，並延攬他們進入隊伍並肩作戰。

全3D製作而成的人物動作、招式

人物的動作、招式皆是以3D STUDIO製作而成，招式皆是經由專業動畫師設計、RENDER製作出來的，每招有5、6種不同的動作，並依書中各人之特色武器及裝束表現在畫面上，例如穿袈裟的魯智深使禪杖、短打裝束的楊志使刀及林沖手中靈動如蛇的棍棒等，當然還有拳腳的單一及連續攻擊，而敵人方面還有騎馬使長鎗、使雙刀及使判官筆的。除了以上所述之近身武器攻擊，還有遠程及範圍不等的氣功攻擊，同一招有一個等級，戰鬥後昇級不但會發出不同的威力還會加大範圍或有加成的破壞力，例如可以波及更多敵軍的扇形、周圍及直線形的攻擊，有時候，還可以發出拳腳相加的必殺大攻擊呢！

自認武藝高強的洪教頭

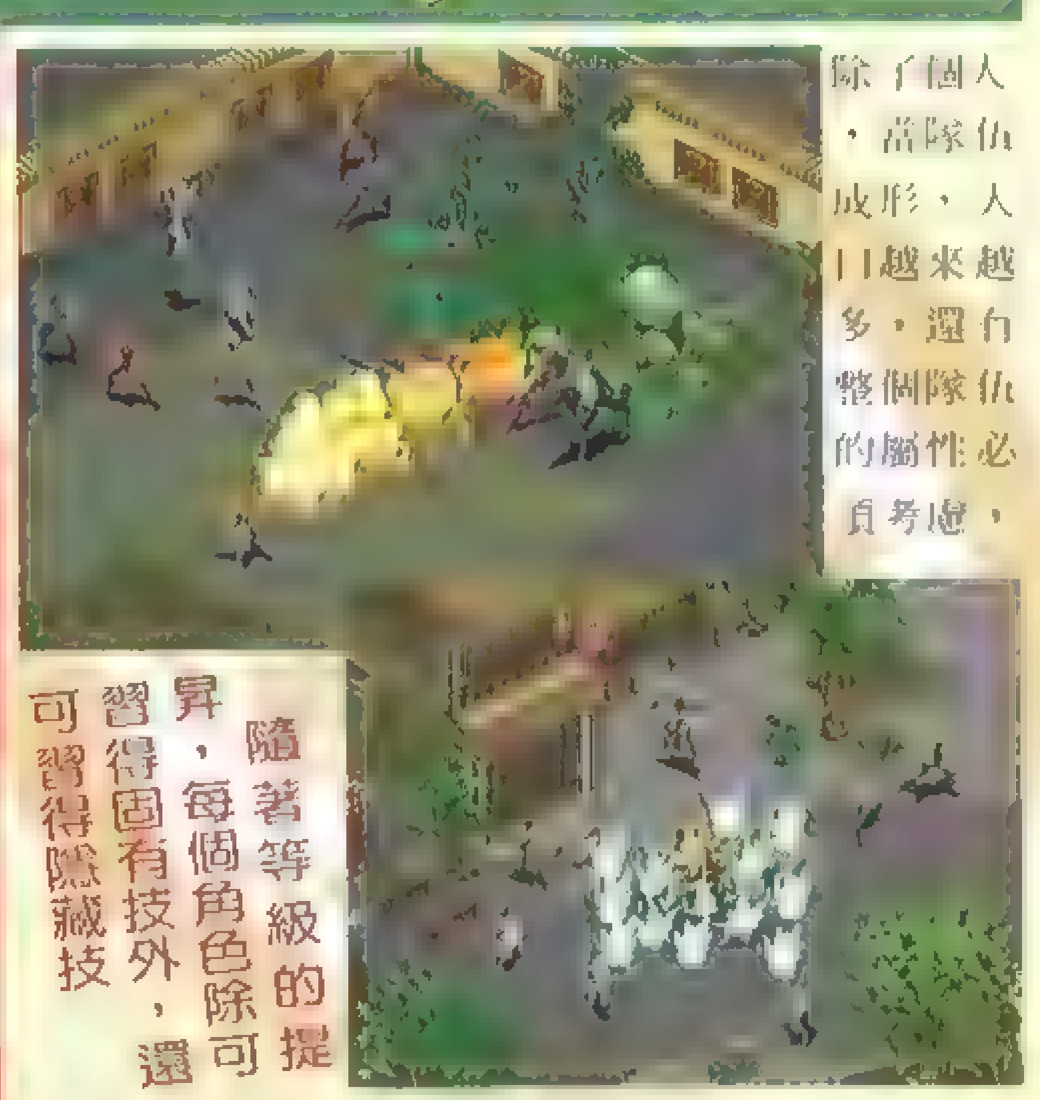
每一個角色除了隨等級提升即可習得的固有技外，還有隱藏技的設定，不過這些隱藏技則必須在遊戲中找到高人傳授才能習得。不但武技能夠提升，連武器都有提升威力的設定，若碰上了「金錢豹子」湯隆，別忘了將自己手上的傢伙拿給他重新打造。華麗的招式施展及名稱，完全依人物個性表現，令戰鬥更加生色！看擅妖法的「入雲龍」公孫勝施展出「神妙御劍心法」時，手中利劍宛如靈蛇般飛出；看「花和尚」魯智深施展「佛法無邊」，大腳往地上一踩，周圍敵人頓時跌個人仰馬翻；看「托塔天王」晁蓋氣象萬千的「天王舉鼎勢」……，每一招都變化多端。而指揮戰鬥的圖形指令十分容易上手，玩者不必擔心會手忙腳亂。

我方的人物屬性有：姓名、綽號、等級、攻擊、防禦、命中率、閃避率、移動力、生命值、氣功值、經驗值等，氣功值為使用必殺技所消耗，要靠物品或集氣技來恢復，而人物在戰鬥中的狀態有中毒、昏眩及敵我不分的混亂情形。

封面大賞

封面大賞

封面大賞：水滸傳



隨著等級的提昇，每個角色除了可習得固有技外，還可習得隱藏技

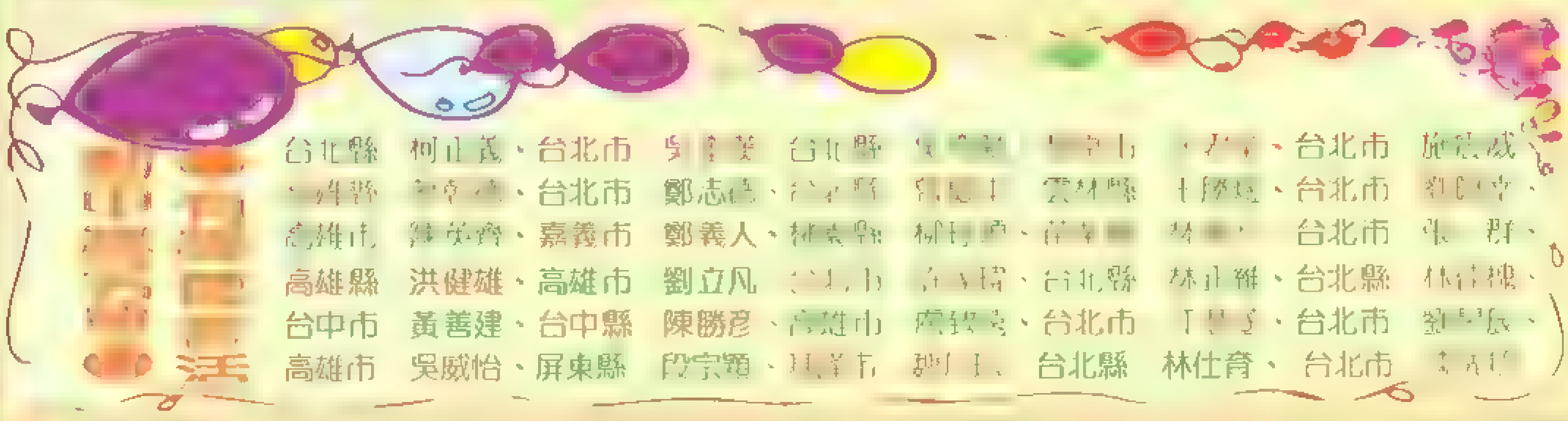
除了個人，當隊伍成形，人口越來越多，還有整個隊伍的屬性必須考慮，如新加入隊員的個人資料；全隊持有金錢數，即打敗敵人所獲得之金錢及購買各種武器防具的支出，都在此處；還有依類型、強弱而分的兵器庫列表

高解析度的遊戲畫面、各式場景絕不含糊

玩者要為所有隊伍中的人物裝備武器及防具，以增加攻擊力、命中力或防禦力、閃避力，可以裝備的武器種類有刀劍、槍棍、雙刀、弓、火炮、禪杖、長刀、斧頭、鞭等，擅長拳腳的人則不可配備武器，您可見到魯智深手揮禪杖、王進手執長棒，楊春使大桿刀…，每個已經配備的人在畫面上的裝扮都會

與未裝備時不一樣。防具是一般可見的裝備，還有一些非防具的小飾品，如帽子、頭巾、項鍊、手鐲等來增加各種屬性，可以在商店買到或是由戰利品中取得。每個人可以攜帶4 件物品，物品的種類包括增加生命力的藥品、解毒用的解毒草、回復氣力的丹藥等。每項物品、防具、武器及飾品都列出數項其可利用的屬性價值，對戰鬥及體力上很有幫助。

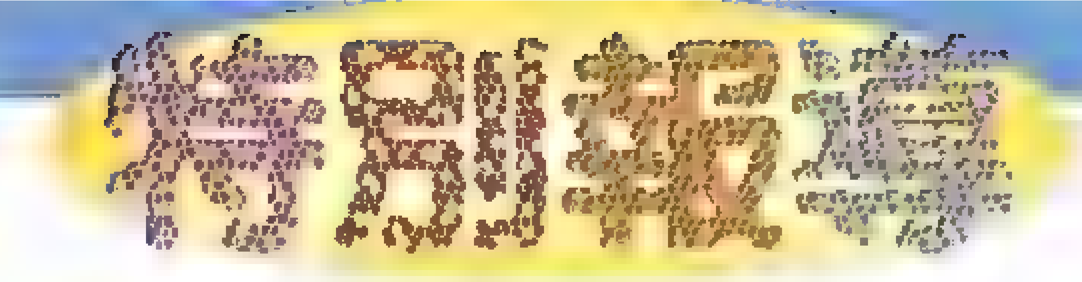
高解析度的遊戲畫面，將書中所述地點如白虎節堂、聚義廳、蓼兒洼等大場景都細緻繪出，一草一木都不馬虎，只要看本頁所附之圖，即可明白，不需贅言。遊戲雖未一一繪出一百零八名好漢，但卻將一幫重要人物的特徵繪出，或英氣逼人或猥瑣不堪，面貌十分傳神。從王進攜母夜逃延安府，到上梁山共聚大義，玩者您都將全程參與，最後還有機會成為梁山上的頭目哦！

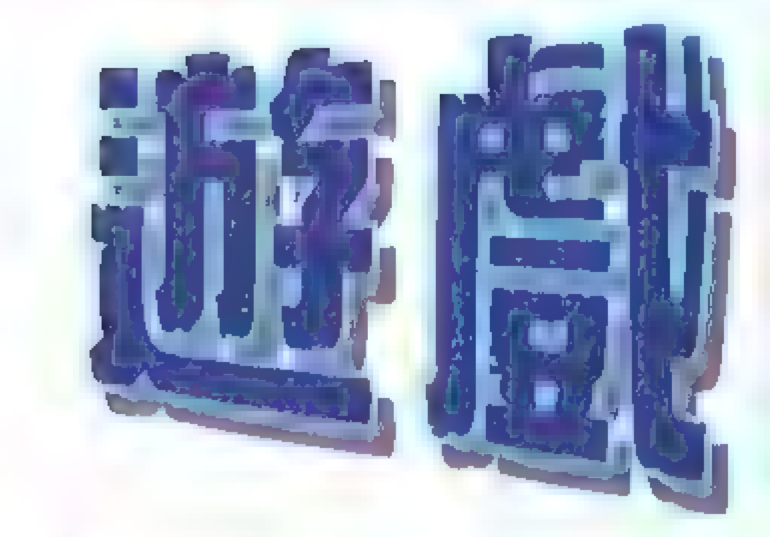


1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾然如何顛倒黑白是非，
蒙蔽世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
軟體世界 智冠科技股份有限公司

軟體世界
智冠科技股份有限公司
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又怕又無法抗拒的俠盜生涯！
及時雨
水滸傳

及時雨 宋江
小旋風 柴進
青面獸 楊志
陸謙
美髯公 朱仝
洪太尉
白衣秀士 王倫
高俅
擁有三十關張力十足之戰略角色扮演遊戲，
玩者將扮演被逼上梁山之第一百零九條好漢。
以640X480之顯示模式來呈現華麗大型場面，有數十種場景，
包括東京汴梁山及祝家莊山寨之中，當然還有險峻水寨梁山泊。
立體戰鬥畫面，在遊戲時動畫流，
即因事件發生而立刻於當地展開戰鬥，
玩者及衆家好漢除了個人有一般必殺招式，
還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，
有集合攻擊動作的氣勢絕技、
二人以上合力攻擊的合擊技還有反擊、集氣、回復等絕技。
不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、暗杖、斧鞭類。
中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。
玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，
共齊赴梁山共舉大業。水滸傳中每個由
天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的出身、
綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性值。
遊戲是以達成不同的條件，
如消滅對方特殊頭目或到達某處地點等以決定是否過關。
敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。
聰明的敵人會自動決定採取主動攻勢或在原地不動，
並會伺機潛在防禦效果最好的地形上。
林沖蓄勢待發！
主角一行人為青面獸楊志強出頭，
來到晁家莊尋這人氣第一的晁蓋晦氣。
想奪回生辰綱。
不料話不投機，只好先打一場！
命定的相逢，
讓這兩幫未來將在梁山共舉大業的好漢們先敵後友，
真是世事如棋、變幻莫測．．．
地點：晁家莊
參戰人物：我方有林中、魯智深、史進等人、敵方有晁蓋、吳用、公孫勝、阮小二、阮小五
招式種類：氣功、直線型
招式名稱：天王托塔勢
入雲龍 公孫勝
豹子頭 林沖
托塔天王 晁蓋
花和尚 魯智深





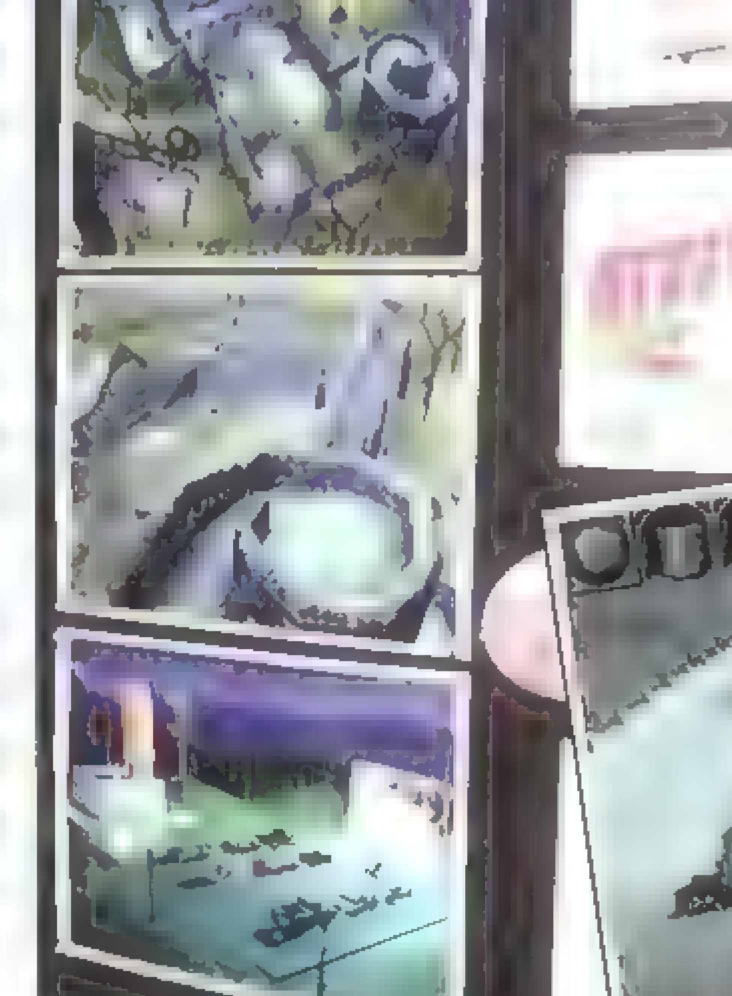
Sierra Online
(Sierra Nor

記者 Reporting and Article　莊振宇 Allen Cheng-Yu Chuang
攝影 Photographer　曹柏靖 Po Tsao
記錄 Video Recording　Benson Wu
協力 Assistance　謝政廉 Charles Shieh
王維森 William Wong
感謝 Special Thanks　Eric Twelker (Sierra Northwest)
Christa Wendland (Dynamix)
Beth Wald (Dynamix)
Sandy Mullur (Dynamix)Christa Wendland

前一陣子，筆者與Sierra Online的公關部人員在閒聊之時，無意間談到了Sierra的歷史，筆者當時便對Sierra感到相當大的興趣；後來在Eric Twelker的強力邀約之下，筆者便著手開始進行訪問Sierra Online 的準備工作。

Sierra Online旗下的遊戲公司共位於六個地方。第一是位於華盛頓州西雅圖的Sierra Northwest，也就是Sierra Online的總公司。在這邊設計的遊戲包括國王密使（King's Quest）系列、狩魔獵人系列、幻想空間系列等遊戲。

第二就是爲於奧維崗州Eugene的Dynamix公司。Dynamix負責設計Sierra所有的飛行模擬遊戲以及運動遊戲，一些像紅爵士（Red Baron）系列、機甲爭霸戰（EarthSiege）系列等等，都是由Dynamix所設計的。



新加入的Valve Entertainment則是Sierra第三個遊戲設計公司，他們使用Quake 2引擎所設計的Half Life，將會是一個震撼玩家們的遊戲。

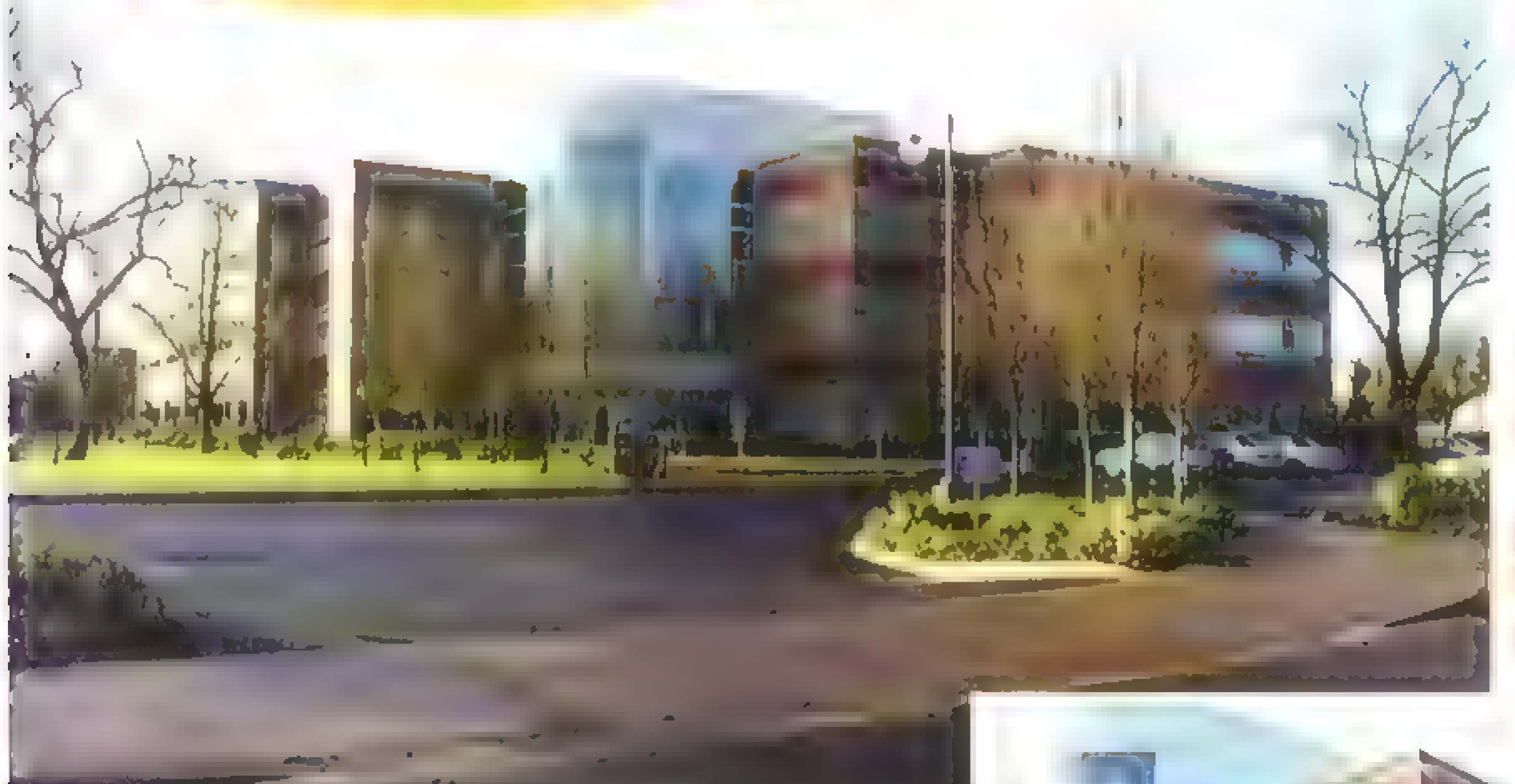
第四個Sierra所屬的遊戲設計公司，就是Sierra Oakhurst，這也就是Sierra在搬到西雅圖之前的辦公室。在Sierra Oakhurst 設計的遊戲有警察故事

(Police Quest) 系列、英雄傳奇 (Hero Quest) 系列、宇宙傳奇 (Space Quest) 系列、以及幽魂一代。

另外有兩家Sierra的公司都為在東岸的波士頓，分別是Impression以及Papyrus。Impression專門設計Sierra的策略遊戲，像英倫霸主 (Lords of the Realms) 以及最近推出的魔法大尊 (Lords of Magic) 都是由Impression所設計的；Papyrus則是Sierra專門設計賽車遊戲的Sierra設計小組，雲斯頓賽車 (NasCar) 賽車就是由Papyrus所設計的。

筆者這一次的訪問走遍了美國各地，將這六家公司全部都訪問完畢，並且打算分為三期分別刊登這篇大型介紹Sierra的報導，以及即將由Sierra推出的遊戲。本期筆者將會介紹Dynamix以及Sierra Northwest兩個地方，並且為各為帶來Dynamix以及Sierra Northwest兩個小組即將推出遊戲的報導。例如：狩魔獵人三代、國王密使八代、EarthSiege 3以及Ultra Mini Golf 2。

當然，我們也不會錯過一些遊戲界名人的訪問，這次我們訪問的人包括了冒險遊戲之母Roberta Williams、幻想空間Larry的創造者Al Lowe、還有撰寫設計狩魔獵人的Jane Jenson，可以說是一篇相當精彩的報導。本雜誌將連續數期刊出有關Sierra的相關報導，千萬不能錯過！

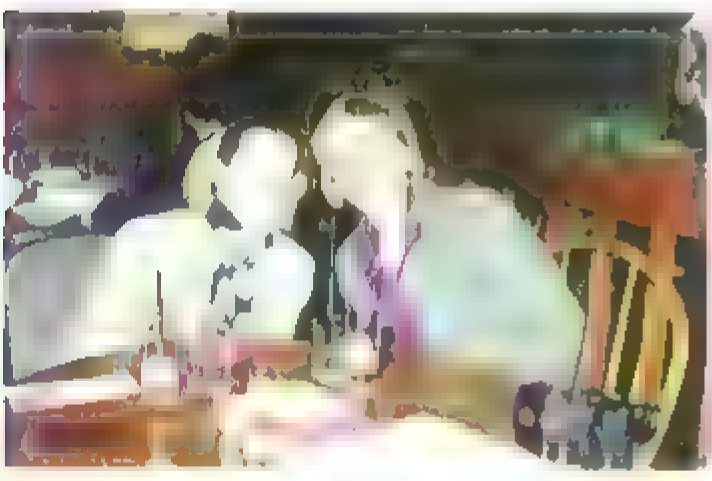


◀這就是Dynamix的所在地，筆者一行到達時是早晨，空氣相當的清新，景色也相當的漂亮

筆者來到了三番市國際機場，前來接機的是這次報導中大力協助的Benson Wu。當時的時間是清晨12點整，不過爲了時間，我們沒有休息，馬上啓程開車到位於奧羅崗州Eugene的Dynamix總部。

從三番市國際機場到Dynamix總部的距離一共是870公里，筆者與Benson Wu輪流開了八個小時的車，終於在早上八點到達了Dynamix的總部。前來接待的是Dynamix的公關人員Christa Wendland。

▲玩電腦遊戲的玩家經過這邊一定可以認出這一塊招牌的



Dynamix公關部的Christa Wendland（左）以及Beth Wald。

Dynamix的歷史

在簡短的休息後，Christa Whedland隨即開始一邊帶著筆者一行參觀Dynamix公司內部，一邊介紹Dynamix的歷史。Dynamix原本是一個獨立的遊戲設計公司，但是後來被Sierra所收購；自此之後，Dynamix專門爲Sierra設計其旗下的3D射擊以及運動遊戲。

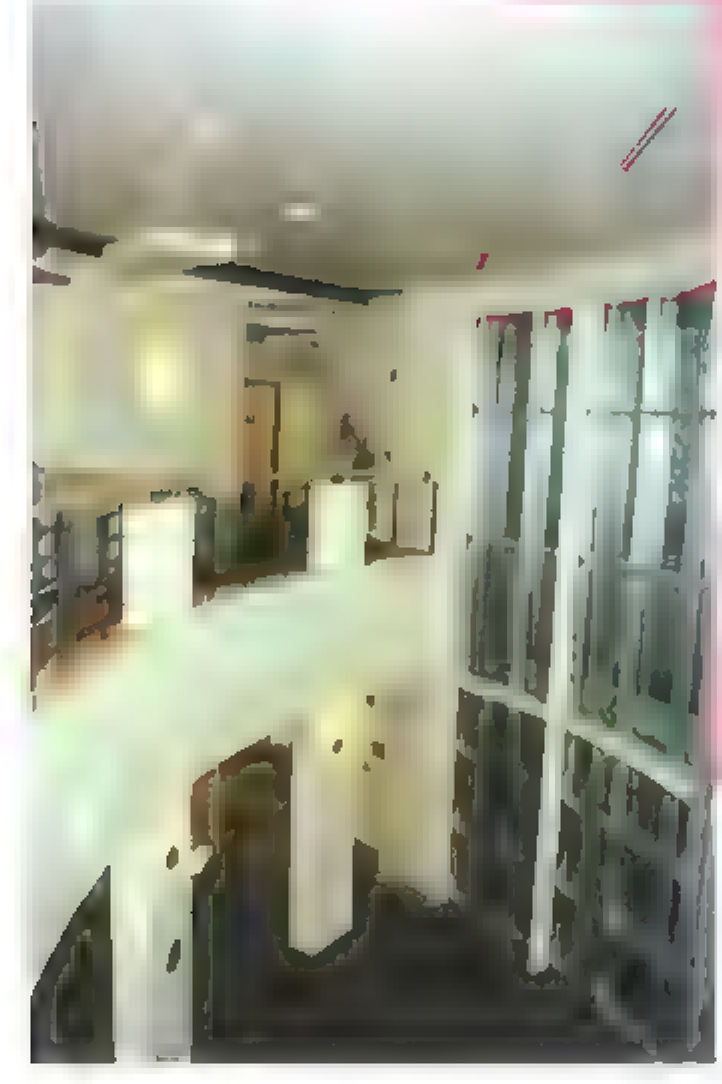
Dynamix公司的大廳，這一間歷史悠久的遊戲設計公司的門面果然氣派。

▲所有由Dynamix所設計過的遊戲的封面都會被錶起來，掛在這一間會議室中，玩家們可以看到他們設計過了相當多的遊戲。

Dynamix這一間遊戲設計公司相信玩家們都知道，他們最有名的遊戲便是紅爵士

技術領導先驅

Dynamix



Dynamix的辦公室是一間雙層的建築，不過，據表示他們的空間已經快不夠用了，因此很可能會搬到新的地方

一些遊戲的圖片都會貼在牆壁上的佈告欄上面，讓設計小組中其它的成員可以知道現在遊戲的設計進度。

Dynamix是於1984年由Jeff Tunnel以及Damon Slye所成立的。第一個由Dynamix所設計的遊戲Arctic Fox於1985年推出，該遊戲是當時在Amiga電腦上面最受歡迎的射擊遊戲，由Electronic Arts 所推出。

Dynamix第一個推出的機器人遊戲就是Mech Warrier，是在1989年時爲Activision所設計的。在1989年的同時，Dynamix成爲一家叫作Mediagenic的遊戲出版公司之一部份，並且推出了David Wolf: Secret Agent以及A-10 Tank killer等兩套遊戲。

在1990年，Dynamix正式的成爲Sierra的一部份。在與Sierra合併後，Dynamix推出了第一套飛行模擬遊戲「紅爵士」(Red Baron)。也就是因爲「紅爵士」的推出，讓Dynamix成爲當時電腦遊戲界飛行模擬遊戲的巨人。

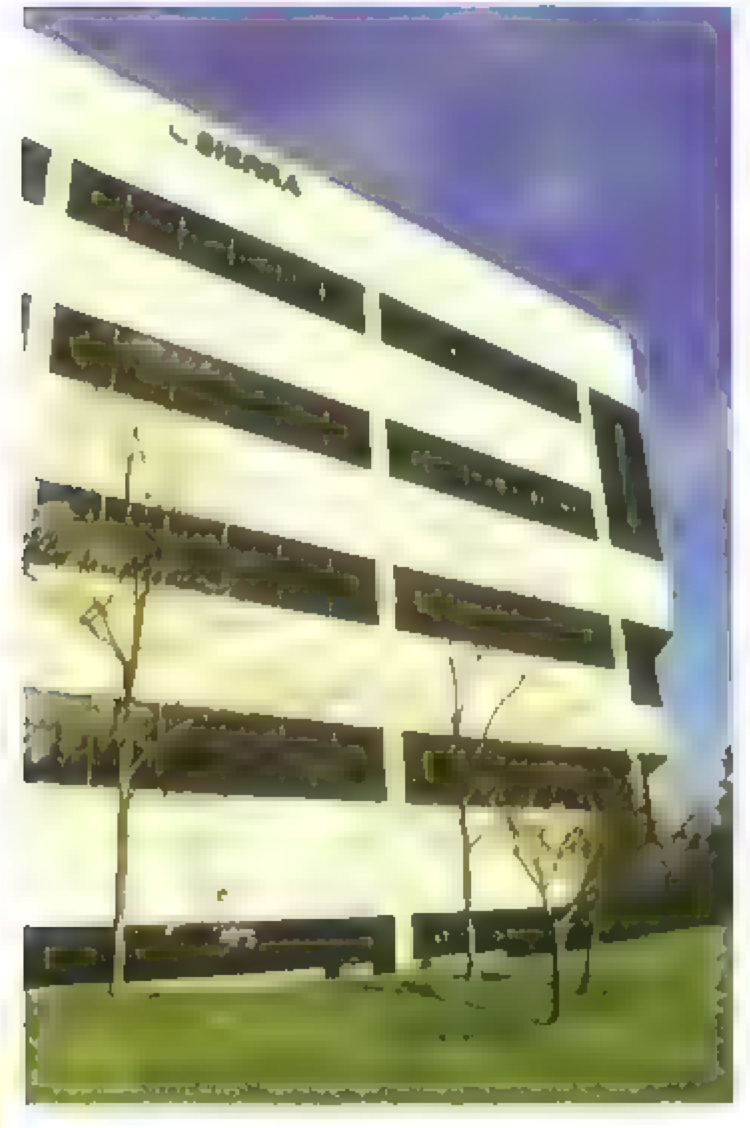
自此之後，Dynamix開始設計許多的模擬、運動及策略遊戲。許多有名的遊戲系列，例如Front Page Sports、Alien Legacy、以及The Incredible Machine，都是由Dynamix所設計。

後來Dynamix更成爲電腦遊戲界新科技的領導者。他們所設計的3D引擎速度在業界可說是數一數二的，他們目前在設計的Earth Siege 3的引擎速度之快，將會被使用在許多Sierra即將推出的產品上，例如國王密使八代。

在這一次的訪問中，筆者將會爲各爲玩家介紹許多即將由Dynamix推出的遊戲。由於篇幅有限，因此筆者這一次會將介紹的重點放在Sierra總部上，至於Dynamix的遊戲，這期會先上兩個，其餘的將會於下一期再做介紹。

▲Dynamix公關人員與筆者一行合照。

冒險遊戲之巨擘
—Sierra總部專訪



◀Sierra總部的外景，看來這一間公司已發展到了相當大的規模了。

在Eugene住了一晚之後，筆者便啓程前往位於華聖頓州的西雅圖，訪問Sierra的總部。這一趟的車程一共是475 公里。當筆者來到西雅圖後，馬上來到了Sierra總公司。這次在總公司接待的是公關部經理Eric Iwelker。參觀過公司內部後，他馬上請筆者一行在會議室與遊戲世界的開山始祖Roberta Williams見面，並談論Sierra Online 的歷史。

初次邂逅

這一切都是從1979年開始，當時其丈夫Ken Williams是一個程式設計師，他的工作就是在大型的電腦伺服器上面設計程式。Ken Williams的工作所使用的電腦離他家約有三千英哩遠，因此，Ken使用了一臺裝

有110BPS數據機的電報／打字機連線到這一臺電腦上面，進行程式設計的工作。據Ken Williams表示，Roberta找到了一個電腦遊戲，並且在往後的數天內都不眠不休地在玩這一個遊戲。這一個文字遊戲相當簡單，玩起來就像這樣：

你站在路的末端，在你眼前是一間磚房。森林圍繞在你的四周，並且有一條小溪從你身旁流過。

玩家只要用簡單的動詞就可以操作遊戲。看起來相當的無聊，可是在1979年的時候，這算是高科技的產物。Ken Williams看到Roberta廢寢忘食地在玩這一套遊戲，他也忍不住的要試它一試。他沒有想到的是，他自己也被這一套遊戲迷上了。在往後的數個星期中，他將這一套遊戲的世界全部都冒險完了。

當Roberta Williams接受記者訪問時，常常拿出紙筆來，在紙上實際的解釋許多記者的問題

後來，Ken再一次地想要在大型電腦伺服器中找尋另一套像這樣的遊戲，可是卻找不到了；Ken後來才知道，原來他們迷上的這一套遊戲是由兩個叫作Crowther與Woods的麻省理工學院的駭客所設計的，至於他們到底是誰，則沒有人知道。

當然，這一套冒險遊戲並不只影響到Roberta以及Ken兩夫婦而已。在佛羅里達州，另外一對夫婦，Scott與Alexis Adams也迷上了這一套遊戲，他們後來更成立了一家名爲Adventure International的公司，專門設計這一類的文字冒險遊戲。許多人都以爲AppleII是第一臺個人電腦，事實上在AppleII之前就已經有許多的個人電腦在市場上面賣了。其中有一臺叫作TRS 80的電腦，就是Adventure International設計遊戲的平臺。當時，這一家公司設計了約五套這一類的遊戲，但是他們的內容與介面都是大同小異：電腦會顯示出場景的文字敘述，然後玩家只要輸入兩個字的命令就可以了。

Roberta相當喜歡這一些遊戲，但是她認爲這五套遊戲並沒有創作上的突破。當時，第一個浮現到她腦海裡的問題就是："讓電腦打出一堆文字來敘述一個場景算是相當麻煩，如果能夠讓電腦顯示出那個場景的圖片，那不是更好嗎？"

處女作的誕生

當電腦剛出來的時候，並沒有很多的遊戲；既使有，多半都是只能顯示文字的遊戲。最早的冒險遊戲，是從麻省理工學院所設計出來的，算是一個相當簡單的文字冒險遊戲。在當時，在電腦上面玩這一類的文字冒險遊戲已經是屬於相當高科技的產品；不過，Roberta Williams卻向前邁進了一步。

她在稿紙上設計了第一套眾所皆知的冒險遊戲，然後由她的老公Ken Williams撰寫程式，並且將Roberta在紙上的構想轉變成爲一個電腦遊戲。這一套遊戲的名字就是神秘屋（Mystery House），只要是擁有過Apple II的玩家，都應該玩過這一套遊戲。當時，從來沒有一個遊戲擁有圖形顯示的功能，因此Roberta所設計的Mystery House可以說是震撼了當時的電腦界。

當時，Apple II正是開始興盛的時候。就在1979年的聖誕節時，Ken與Roberta兩夫婦買下了一套價值$2000美金的Apple II電腦。該電腦上配有64k的記憶體、一個可以容納85k資料的磁片機、以及一個單色的螢幕。

當時，Roberta與Ken到一家當地的牛排館吃飯，Roberta便開始忘我地討論她將要設計的遊戲內容。她當時想要設計的遊戲是玩家與七個其他的人物被困在一間屋子裡面，而這一間屋子裡面的每一個房間都要用圖形來顯示。『當時，我認爲只要Ken能夠將程式寫出來，遊戲的故事以及圖片就可以由我來製作。』Roberta Williams表示：『當時Ken表示她能夠設計程式的時候，我相當地開心。我開始在餐廳裡面大聲地與Ken討論遊戲的內容，越說越開心，越講也越大聲；我開始忘我地告訴Ken遊戲裡面的人物將會如何死亡，卻沒有發覺餐廳裡面其他的人，都用很奇怪的眼光在看著我。』

接下來，Ken與Roberta兩夫婦成立了Sierra這一家公司。當時他們所居住的地方爲於加州的Oakhurst，也就是美國Yosemite國家公園的入口處。Oakhurst是一個小鎮，位於一座叫做Sierra的山腳下。這也就是爲什麼他們所成立的公司叫作Sierra。

雖然Roberta Williams兩個兒子都已經是大學生，可是她仍舊是像一個小女孩一樣，熱愛童話故事、追求各種的冒險

競爭勁敵－Infocom

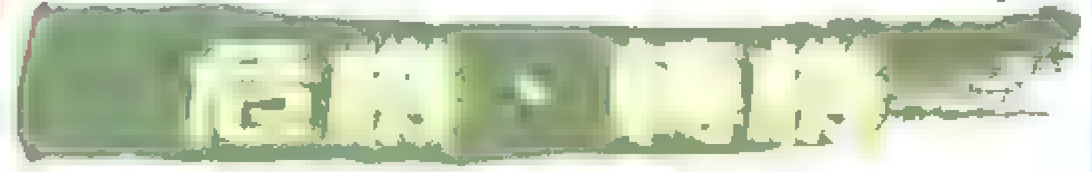
『販賣電腦遊戲在當時是相當簡單的事。』Roberta Wiliams說道：『我們只要自己拷貝遊戲，將它們放到塑膠袋中，然後自己到每一家電腦零售店去推銷就可以了。』當時他們兩夫婦就是這樣自己開車，開遍了整個美國西岸，向每一家電腦店推銷他們所設計的第一套遊戲：Mystery House。當時，麻省理工學院的學生也成立了另外一家叫作Infocom的公司；Ken與Roberta的製作目標是讓遊戲看起來更華麗，但是Infocom的目標卻是讓玩家能夠在與遊戲的溝通上更進一步。

『接下來的幾年，變成了Sierra與Infocom兩家公司競爭的局面。』Roberta Williams表示：『當時我們接著又在Atari 800上面推出了Mission：Asteriod，Qizard and the Princess以及Time Zone也相繼推出。』Wizard and the Princess是第一套在IBM PC上面推出的遊戲，而Time Zone則是當時最大的冒險遊戲，一共使用了12片磁片才容納得下。

當介紹遊戲時，Roberta Williams已經無視四周的情況，渾然忘我地沉浸在遊戲的世界中

Infocom所設計的遊戲讓玩家能夠打入更複雜的命令。他們所設計的遊戲，最有名的就是『大魔域』（Zork）。在1983年時，Infocom所設計的遊戲可說是震撼了電腦界；在排名上，八個最受歡迎的電腦遊戲都是由Infocom所設計的。

『當時冒險遊戲在市場上面分爲了兩派。』Roberta Williams解釋：『Infocom的文字遊戲相當有深度而且創新，就連原來開始設計文字冒險遊戲的Adams夫婦都無法與他們競爭而離開了遊戲設計這一行；我們所設計的圖形冒險遊戲雖然也是相當成功，但是由於圖形占掉太多空間，因此我們的遊戲在深度以及內容上都無法與Infocom相較量。』



危機·轉機

1983年，Sierra以及Infocom這兩家公司都面

臨了破產的危機，因這兩家公司都開始製造電視遊樂器的卡帶，可是美國的遊樂器市場卻都還沒有打開。Infocom後來把自己賣給了Activision，可是卻還是倒閉了，不過Sierra的命運卻完全不一樣。

『我們在1983年面臨破產危機時，出現了一群從佛羅里達州來的救星，他們就是IBM！』Roberta Williams表示：『IBM的人表示，他們將要推出一臺全新的個人電腦，這一臺個人電腦是專門爲家庭所設計的，它將會有顯示彩色以及發出聲音的功能。因此，IBM的人想要我們設計一套遊戲，用來向全世界展示他們即將推出的電腦功能有多麼強大。IBM當時不但願意支付所有遊戲設計的開銷，在電視上面幫我們的遊戲打廣告，而且我們還能夠收到大量的遊戲販賣之版稅。』

『在幾天前我們還欠下一堆的債務，而幾天後我們卻能夠運用IBM大量的錢來設計我們心目中理想的遊戲，你就可以瞭解，當時我們有多興奮了。』Roberta Williams表示。

尖端科技的表現

當時由於IBM的要求相當嚴格，他們要Ken與Roberta設計的遊戲是一個眞正能夠使用最新科技來展現IBM新電腦的能力的產品。IBM所將要推出的電腦叫作 PC Junior，它具有一次顯示4色的功能，以及發出簡單音效的喇叭，不過最値得注意的，便是它擁有16位元的中央處理器以及256K的記憶體，這是當時讓常人無法想像的電腦配備；也就是因爲這一臺電腦如此的強大，Roberta決定要設計一個擁有動畫功能的遊戲，一個玩家可以看到主角作出各種動作的遊戲。這一套遊戲就是：『國王密使』(King's Quest)。

當國王密使一代推出時，它馬上變成了風靡整個電腦界的遊戲。『玩家可以發現，國王密使系列一直都是走自科技的前端。』Roberta Williams表示：『無論是在十年前或是十年後的今天，國王密使系列一直都是採用最尖端的科技。』的確，第一代的國王密使運用了音效、彩色、以及高解像度的圖片，而最新的國王密使則使用了前所未見的3D效果，筆者將會在稍後爲各爲介紹最新一代的國王密使遊戲。

1989年之前的遊戲，都是使用文字輸入的方法來進行遊戲，也就是說，玩家得輸入一個字眼，然後電腦就會根據那一個字來執行命令，就好像以前DOS那樣，使用者得鍵入各種指令。Roberta Williams當時覺得，一般玩家通常在下命令的時候，都要嘗試好幾種不同的文字組合，因爲電腦只認得某一些字眼；像這樣的輸入方法，通常會使玩家感到挫折，也因爲這樣，玩家時常會卡在遊戲中的某一部份。

進入Sierra之前，得先通過大門口的檢查。因為Sierra的門防很嚴，不讓隨便的阿貓阿狗進入，否則一些還未推出的遊戲程式被偷走了那損失可就大了

『在眞實的世界中，一般的人如果要打開一個盒子，他就會用手將蓋子掀開來。』Roberta Williams說道：『那麼，在遊戲中的世界裡，是否也能夠讓玩家能夠以相同的方法，來與遊戲中的物品產生互動的關係呢？於是，我與Ken便開始研究各種方法，讓玩家能夠更方便地控制遊戲中的物品；後來，我們研究出一種讓玩家不必打字就可以進行遊戲的方法。』於1989年推出的國王密使五代，就是第一套使用滑鼠介面的遊戲。玩家只要使用滑鼠控制電腦畫面上的游標，就可以進行遊戲。

Sierra第一套使用光碟爲遊戲媒體的遊戲，叫作Mixed-Up Mother Goose。這一套遊戲原本是從1988年便開始設計，但是途中卻遇到了許多的困難。『光碟雖然有我們遊戲設計人員夢寐以求的600MB的容量，但是它們一開始的速度，卻遠比電腦磁碟機要慢！』Roberta

▼位於Sierra[illegible]的[illegible]玩家[illegible]決[illegible]

▲[illegible]門[illegible]Ken[illegible]一套[illegible]入[illegible]Sierra[illegible]作[illegible]

Williams表示：『因此，當遊戲中的人物要講話的時候，光碟機的「資料尋找」速度往往都不夠快；因此當遊戲上面的人物嘴巴開始動的時候，往往光碟機都還沒有將語音資料傳送出來。這是個相當大的問題，也就是該遊戲遲遲的無法推出的原因。』

『Ken後來找到了一個解決的方法。』Roberta Williams表示。『一家位於西雅圖的教育軟體設計公司花了近十年的時間，致力於嘴型與語音同步的研究上面。他們的目的不止是讓畫面上的人物嘴巴動的時候能夠與語音同時出現，他們還研究人類在講話時嘴唇的動作；也就是說，讓畫面上的人物看起來好像真正地在講話一樣。玩家們也許想：為什麼我要如此拘泥在像這樣的小地方上面呢？因為，我設計冒險遊戲的目的，就是讓遊戲玩起來很真實，真實得讓玩家能夠渾然忘我的境界；因此，如果遊戲中人物的嘴巴看起來不像真地在講喇叭中放出來的語音的話，這一套遊戲便變得不真實了。』

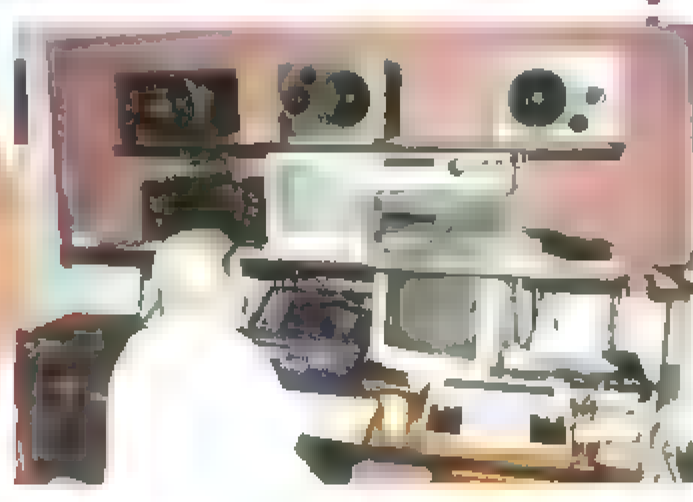
『我從來都沒有想到，在設計Mystery House的十年後，電腦遊戲會有我意想不到的轉變。』Roberta Williams感嘆：『想當年設計Mystery House的時候，劇本、設計、以及圖片都是由我一手包辦，然後由我的丈夫來設計遊戲的程式；但是十年後，當我們推出國王密使六代時，遊戲一共使用了五十個設計師，並用了兩年的時間，才足夠將遊戲設計完畢。若在十年前，該遊戲的精細度絕對是連我都無法想像的。』的確，當Sierra在製作國王密使六代時，遊戲中的語音全部都是雇用好萊塢專業的配音人員所錄製的

『當我們在錄音的時候，那一些配音師都不太高興。』Roberta Williams笑道：『因為一般的電影卡通片的對白都只有約100頁上下而已，然電腦遊戲的配音對白卻高達了七百多頁；他們更感到疑惑的，就是為什麼主角可以摔死，而下一個對白卻是很開心地在路上與別人講話呢？

一直到現在，Sierra設計的遊戲都保持著相當的水準。國王密使七代的製作過程有許多如同迪士尼卡通的繪圖過程那樣，像遊戲中的過場動畫都是由動畫師一張一張繪製而成

另類製作

當Roberta Williams在設計這一套遊戲的時候，她也想嘗試著設計一些比較不同的遊戲。『我一直都想要設計一個恐怖類型的遊戲！』Roberta Williams說道：『但是一直都沒有辦法達成這個願望。所謂的恐怖遊戲，就是要讓玩的人能嚇得屁滾尿流，才配稱作恐怖遊戲；只可惜，電腦的科技一直都沒有辦法擁有嚇人的能力…直到最近。想想，以前那種由幾個點所構成的人物，由PC喇叭所發出來的簡單的音樂，能夠嚇人嗎？直到最近我們擁有播放電影的科技，以及音效卡的普遍，我們才能夠設計出一個像樣的恐怖遊戲。因此，我們在公司內建造了一個藍幕攝影棚，使用真人演出，設計了一套六片大包裝的遊戲：幽魂（Phantasmagoria）。』



Sierra擁有自己的音效處理小組。因此，無論音樂或音效方面，Sierra所設計的都高人一等

發展壯大

在幽魂的推出後，Sierra已經成長到一家擁有數百位員工的大公司；也因如此，為於Oakhurst的辦公室已然無法容納下這麼多的員工。因此，就在幽魂推出後不久，Sierra將總公司搬到華盛頓州（這是位於美國西岸在加拿大邊界的華盛頓州，不是首都華盛頓特區）的Bellvue，而原本在Oakhurst的辦公室則改名為Sierra Oakhurst，Sierra旗下眾多的設計小組之一。

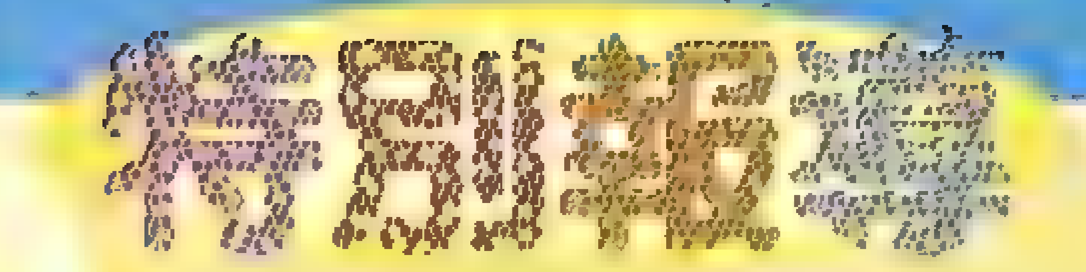
在搬到西雅圖之後（註：Bellvue是西雅圖的一個鎮），Sierra收購了許多小型的公司，像是設計家用軟體以及教育軟體的公司都被其收購，因此，Sierra也成立了一個叫作Sierra Home的部門，專門設計非遊戲的家庭軟體。

Sierra每季都推出季刊Interaction，在這本季刊中有許多Sierra的遊戲資料及報導，照片中就是Interaction雜誌的編輯小組

在遊戲軟體方面，Sierra一共收購了位於奧瑞崗州Eugene的Dynamix軟體，以及位於麻塞諸賽州波士頓的Impression以及Papyrus軟體公司；最近，一家新上市叫作Valve Entertainment的遊戲公司，目前也投入於Sierra的行列之中。

而Sierra則在1995年時，被CUC International公司所收購。這一家公司目前所擁有的遊戲公司有Blizzard Entertainment及Sierra兩家。雖然如此，CUC International卻從來不插手Sierra的政策，因此Sierra在遊戲設計上仍享有相當大的自由度。

發展到今天，Sierra已經可以算是電腦遊戲界的一個巨人。臺灣的玩家們也玩過不少由Sierra所設計的遊戲。不過，Sierra有更多好玩的遊戲都還沒有推出，這一系列的Sierra專訪，筆者將會為各位報導許多即將推出的精彩遊戲。



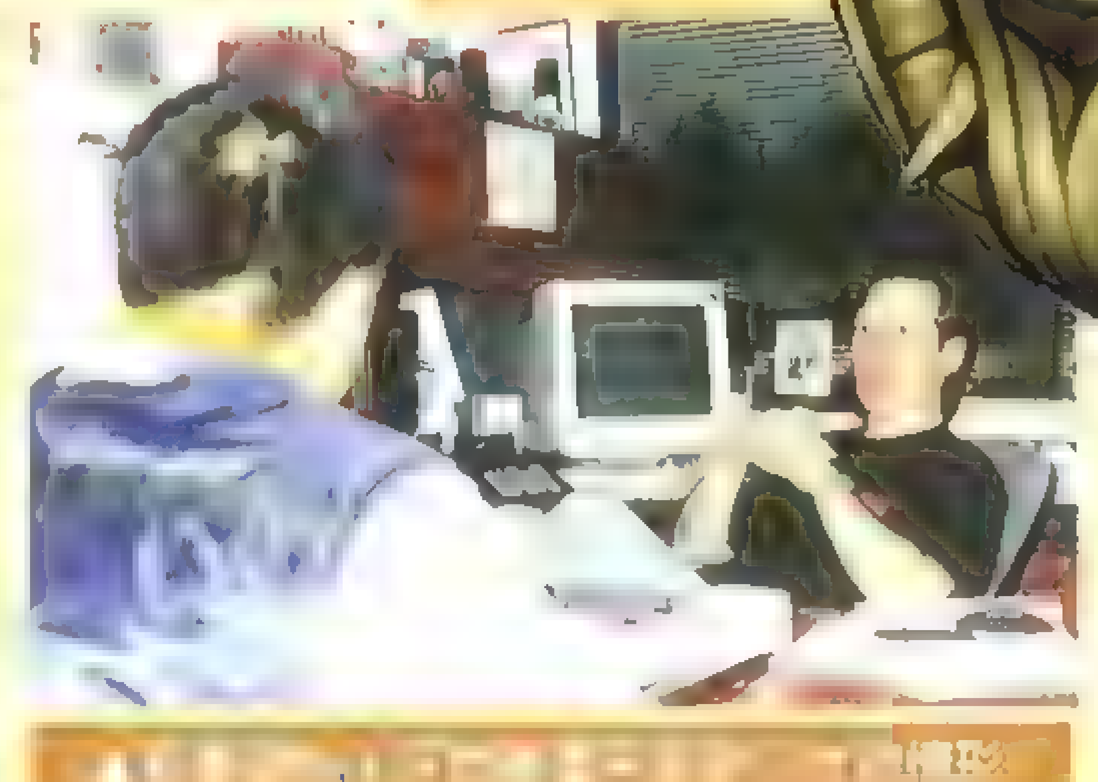
MASK OF ETERNITY

國王密使八：永恆面具

King's Quest 8: Mask of Eternity

（Sierra Northwest設計）

相信玩家們都知道國王密使這一套遊戲，就像筆者前面所說的，國王密使系列可以說是遊戲界一套永垂不朽的精典名作。無論是骨灰級的玩家或者是新手玩家，對於國王密使都應該不陌生才是。本遊戲是由遊戲界有名的設計師Roberta Williams所設計，雖然說本遊戲是國王密使系列之一，但是玩起來卻與以前的國王密使系列在感覺上大不相同。



在八代中，玩家將會進入一個3D的世界冒險：喜歡動作類型遊戲的玩家，將可以操作著主角在3D的世界中與其他的怪物搏鬥；喜歡冒險類型遊戲的玩家，八代中精彩絕倫的故事也不會讓你失望！遊戲中無數個的謎題，將會讓玩家忘我地沉浸在幻想的遊戲世界中。

遊戲上的改變

玩家在八代中將不會看到以往國王密使系列的2D卡通人物，取而代之的是由多邊型構成的3D角色。由於整個遊戲的世界都是3D的，因此遊戲本身的動作成份將會比起前幾代要多許多。據遊

▲擁有強大力量的永恆面具

戲製作人Mark表示：「國王密使八代基本上可以說是動作以及冒險元素的結合。遊戲的3D引擎速度相當快，因此我們加入了許多的動作成份，不過玩家們不必擔心，本遊戲的設計人Roberta Williams仍然如同以往一樣，為我們設計了一個精采的冒險故事；事實上，八代的故事將會是所有國王密使系列中最複雜、最精采的。」

故事簡介

與前幾代一樣，國王密使八代的故事發生在Daventry王國之內。不過這一次，玩家將不會扮演Granham王族之中任何的一位成員，而是一介小民，叫作Connor。與以往一樣，一股邪惡的力量將整個王國的生物都變成石頭，並且將王國籠罩在黑暗之中，而我們的主角Connor卻沒有受到法力的影響，因此，他是在Daventry王國中少數沒有被變成石頭的生物之一。

每一個王國都有一樣傳說中的神物，當然，Daventry王國也不例外。在這一個王國中，傳說有一樣名為「永恆

▲這裡是死亡神殿，除了玩家周圍之外，四面都是黑漆漆的景色，死氣沉沉

面具」(Mask of Eternity) 的寶物。永恆面具擁有相當大的力量，這一股力量非正亦邪，但是它的力量強大到無法想像的地步。不過，傳說也提到在古老的時代時，這一個面具被安放在「日之神殿」(Temple of the Sun) 中，並且由一群類似守護者的生物所看守。

但是，在眾多的守護者中，有一個起了私心，他妄想得到面具中強大的力量，不過他並沒有成功，因為當他要取得面具時，產生了一個相當大的爆炸，將面具本身炸成五個碎片。這五片碎片分別飛散到不同的地方，而其中的一片飛到了Daventry王國，並且剛好的被Connor撿起來。

就當他撿起這一片碎片時，面具爆炸的爆波掃過了Daventry王國，將所有的生物轉變成石頭，而由於受到了面具法力的保護，Connor是唯一沒有變成石頭的人類。因此，Connor必須要踏上征途，找回所有面具的碎片，並且回到日之神殿中將面具歸還，並且與造成這一個災難的守護者決戰。

國王密使八代的世界可說是多采多姿，每一個世界都不盡相同。玩家在遊戲的一開始將會在Daventry王國中，接著，主角將會來到「死亡之國」(Land of the Dead)。接下來，玩家將會有機會來到沼澤、地下城、火山、冰山、甚至是神所居住的地方。每一個地方的特色當然大不相同，整個遊戲給玩家的感覺也將相差甚遠。

畫面上的表現

在國王密使八代中，遊戲的3D引擎在設計時，也遇到了其它公司設計3D時的問題。玩家們都知道，目前電腦的速度有限，在繪製一個3D場景時，所能使用的多邊型有限。有鑒於此，國王密使八代使用一般的解決方法，就是以主角為圓心畫了一個圓，然後電腦只繪製在這個圓型範圍內的3D物件。

雖然這種方法在室內的場景繪製時相當合適，因為在玩家周圍的牆壁會遮住遠方電腦沒有繪製的空間，但是在室外的場景時怎麼辦呢？一望無際的草原，玩家豈不會看到遠方沒有繪製的地方嗎？不會的，因為國王密使八代使用了Fogging的技巧，在遊戲的世界中加入了濃濃的霧，讓玩家的能見度降低，因此遠方看起來都是白白的一片，藉此將電腦沒有繪製的地方遮住。

筆者覺得奇怪，總不能在遊戲中每個地方都是昏昏暗暗而且霧都很大吧！「當然可以啊！」遊戲製作人Mark表示：「剛才我不是說過，遊戲的世界受到了黑暗魔法的影響，變成了一個不見天日的世界了嗎？」筆者恍然大悟，原來Roberta Williams在設計本遊戲的故事時，就已經想到了如何用故事背景來解決3D程式技術上的困境了。

玩家千萬不要以為遊戲的世界真的就是一片灰白。筆者起初也是這麼認為，不過，當筆者看了幾個場景之後，完全對原來的印象改觀；事實上，Sierra的程式小組功力並不賴，在一些室外的場景中，他們巧妙使用了2D背景以及3D背景配合的技巧，使用2D背景作為遠方的景色，而3D背景作為近距離的景色，連天空也是使用2D的圖片所繪製的。

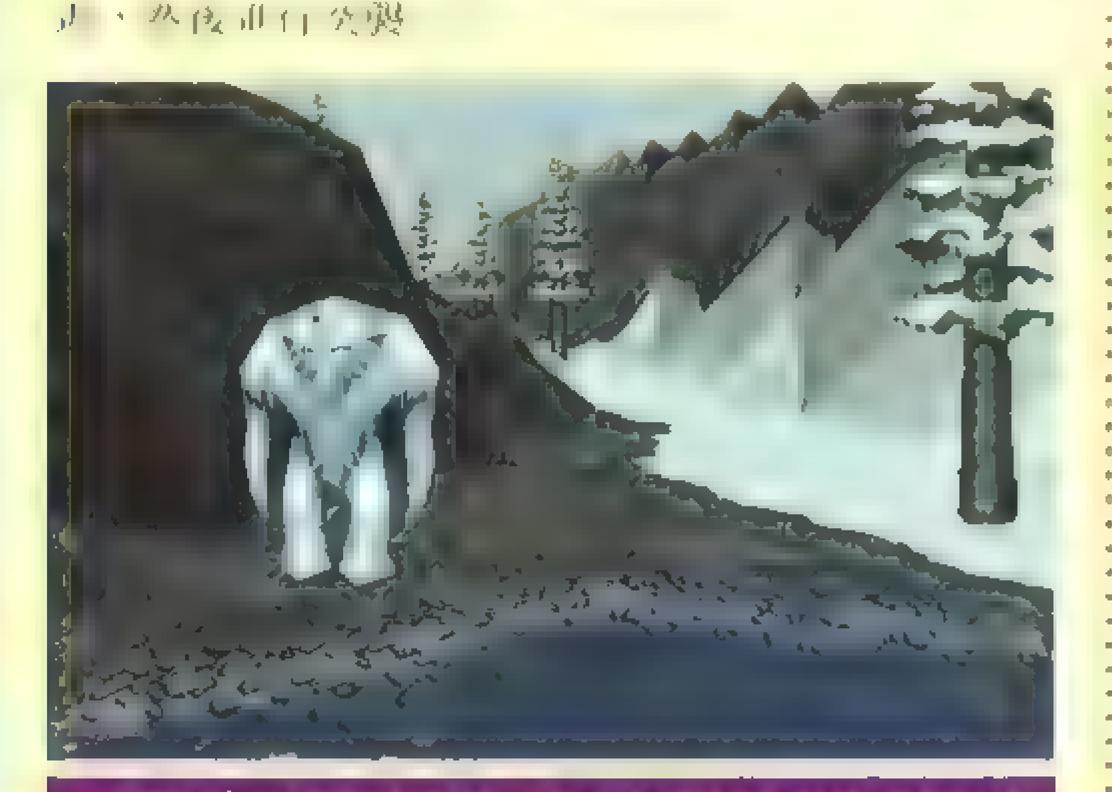
不過，一般的3D遊戲使用這種方法時，玩家都會看得出背景是2D的，因為在主角行動時，背景與前景的移動速度並不一致。國王密使八代就不會有這種問題，除了2D背景與3D背景在移動上配合的相

當元素之外，遊戲中的遠方背景都是多重捲軸的；也就是說，當玩家在移動的時候，不同距離的遠方山景物，也會以不同的速度移動。再加上一些特別的效果，如晚霞時遠方的云山夕陽的光，因光線折射而波動，或是晚上星光閃爍等效果，讓整個遊戲的感覺倍感真實。

由於這是一個冒險類的動作遊戲，因此畫面的切換張數並不是那麼的重要；不過，Sierra的為了本遊戲的3D引擎進行了極佳的設計。一般來說，遊戲主角本身的切換張數無論如何都會一直保持在每秒15張的速度，而遊戲的背景則因不同的情況，會有12到18張的切換速度。當然，本遊戲支援3D加速卡，如果玩家有3D卡的話，遊戲的背景則可到達每秒20到30張的切換速度。

敵人的設計

當筆者問到遊戲中敵人的人工智慧設定時，Mark表示在目前的製作階段，敵人的人工智慧還沒有完全設定好；不過目前已有的人工智慧，已經可說是五花八門了。「我們讓遊戲中的敵人擁有相當的團結意識，也就是說，當玩家遇到一個敵人的時候，他也許不會馬上與你產生正面衝突。」製作人Mark表示：「他會找來更多的朋友同來與你作戰。還有，遊戲中的敵人都有相當的智慧，他們對自己的長處以及弱點都相當瞭解；也就是說，使用長距離武器的敵人是不會與你產生近距離衝突的。」另外一個我相當喜歡的特點，就是敵人通常都不會喜歡在玩家的面前接近，他們都喜歡從你後面悄悄接近，然後再進行突襲。



▲在不同的王國中，所出現的怪物種類也不一樣，像圖片中這一個冰天雪地的國度中，出現的怪物就有相當的多毛，因為連怪物也會冷，所以要有很多的毛來禦寒。

▲遊戲中的怪物在設計上 [illegible]

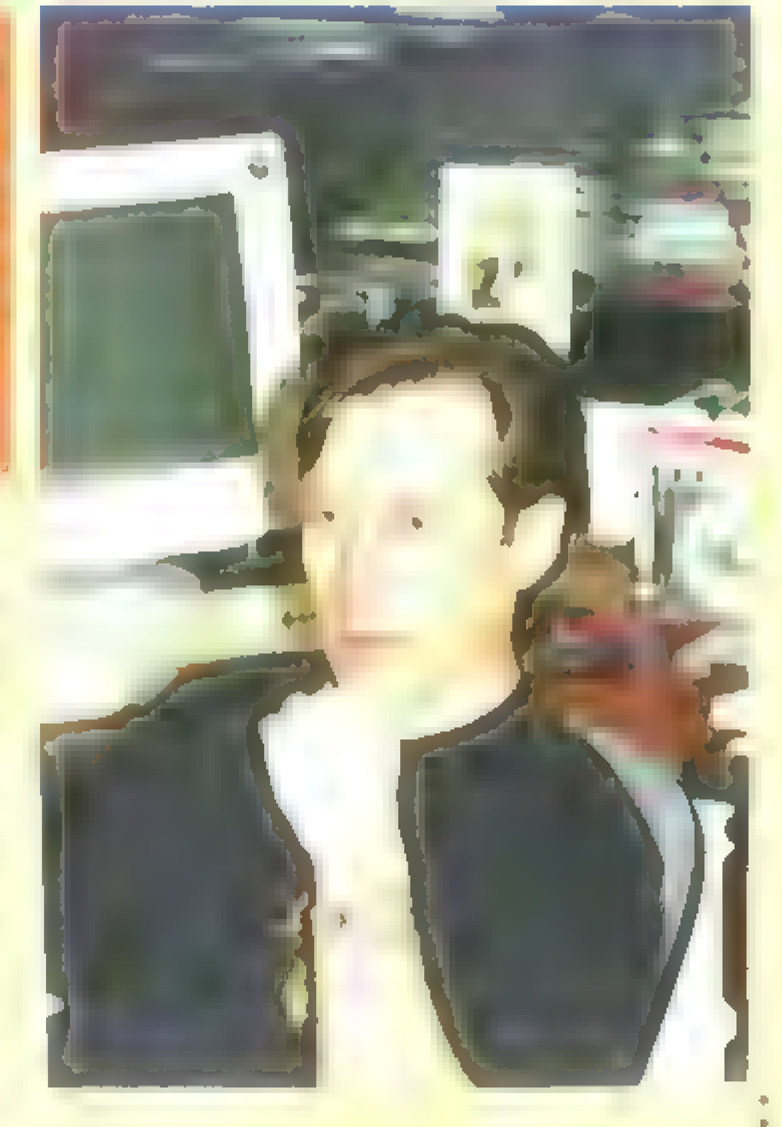
在敵人的種類這一方面，國王密使八代共有二十多種怪物設定在遊戲之中。雖然二十種怪物聽起來好像嫌少了一些，不過，玩家千萬不要忘記，國王密使系列並不是以打怪物為主的遊戲，而是以遊戲中的劇情及解謎成份為號召。不過在八代中，這二十幾種怪物之中的每一種，都是經過精心設計的。筆者在Sierra玩這套遊戲時，曾經遇到一種可怕的怪物，讓玩家在玩遊戲的時候，就好像看恐怖片時一樣，有提心吊膽的感覺。Sierra的設計人員戲稱這一種怪物為「泡泡怪」，原因是牠只會在沼澤地帶出現；當主角下半身在沼澤中行走時，有時候會看到不遠處的沼澤在冒泡泡，並且以飛快的速度接近，這些泡泡會越冒越多，越冒越近，這時主角最好是快逃，否則的話，一個類似毒蛇的「泡泡怪」就會突然伸出牠的觸手，將主角拉到沼澤裡面。

▲在沼澤中，玩家將會遇到許多不同的怪物。

令人驚嘆的音樂品質

在以往的國王密使系列中，遊戲的背景音樂向是最令玩家們無法忘懷的一個成份；剛好，本遊戲的製作人Mark就是一個作曲家，他親自跨刀為國王密使八代製作背景音樂。當筆者問道八代音樂的風格時，他答道：「八代的音樂方面，在曲風上大部份都是以中世界歐洲為背景所設計出來的古老風格音樂。這一類的曲風最適合國王密使，因為國王密使的背景是發生在一個擁有城堡、國王、武士等等的世界，與中世紀的歐洲相仿；不過，國王密使的世界千奇百怪，擁有許多不同風格的地方，因此，遊戲中的一些曲子我們也仿照南美洲的風格製作；在一些比較神秘的地帶時，遊戲的曲風則採用中國式的理念，製作出神秘的氣氛。

▶國王密使八代製作人Mark本身也是一個作曲家，遊戲中許多的音樂都是由他操刀製作的



以往的國王密使系列，音樂品質的程度與電影音樂可相較量，也因如此，Sierra在推出遊戲後，通常也會推出遊戲的原聲帶讓玩家購買。相信在國王密使八代推出之後，玩家應該也可以買得到遊戲的原聲帶。筆者在聆聽過遊戲中的音樂之後，認為與目前遊戲的音樂感覺上大有不同。國王密使八代的音樂基本上都是由交響樂團演奏，因此玩家們將可以感覺得到遊戲音樂所透露出的雄壯感覺；當然，其音樂中也穿插了南美洲那一種風味的鼓聲及音樂，至於中國風味的音樂，則是由多人組成的合唱團所表現出來的，無論是那一種風味的音樂，都相當地優美。

「在以往的國王密使系列，我們是使用了合成器來製作遊戲的音樂。」製作人Mark表示：「不過在八代中，我們將會放棄使用合成器。國王密使八代中的音樂，都是由真人彈奏樂器所錄製的，因為真人的演奏聽起來，會比用了合成器的聲音要來得好聽。」在Sierra裡面就有許多樂器的高手，幻想空間設計人Al Lowe的老婆、國王密使八代製作人Dan，還有公司中許多的員工，都是專業的音樂家，因此，玩家將可以在玩八代時享受到遊戲中高水準的音樂。

包含動作成份的遊戲架構

由於八代中使用的是3D介面，因此，遊戲中的謎題將會比以往要不同。「在2D的遊戲中，我們有相當多的謎題是需要玩家將一樣東西拿到另一個地方。」設計人Roberta Williams說道：「但是，由於八代是3D的世界，因此可以設計出更多不同的謎題，因此，玩家們將玩八代的時候，將會感到與以往的遊戲大有不同。」

大家都知道，創世紀八代就是因為有太多的動作成份因而失敗，雖然國王密使八代基本上的類別是動作／冒險遊戲，但是玩家們將不用擔心，在遊戲中需要像創世紀八代那樣在移動平臺之間跳來跳去。據製作人Dan表示，當初他們在設計這一個遊戲時，就盡量地想要避免在遊戲中加入一些需要玩家有高超動作技術才能通過的地方。至於為什麼要在冒險遊戲中加入動作的成份呢？設計人Roberta Williams有一說：

「以往的冒險遊戲故事進行的步調都相當緩慢，」她表示：「而且在遊戲中有相當多的謎題需要玩家來解答，雖然說以前的玩家相當喜歡這一類型的遊戲，但是我們可以發現近來的玩家比較偏好步調快的遊戲；因此我們在國王密使八代中加入了相當的動作成份，讓玩家可以用很緊湊而且快速的步調來玩這一個遊戲，這可以說是將冒險遊戲帶入二十一世紀的一項改進。」

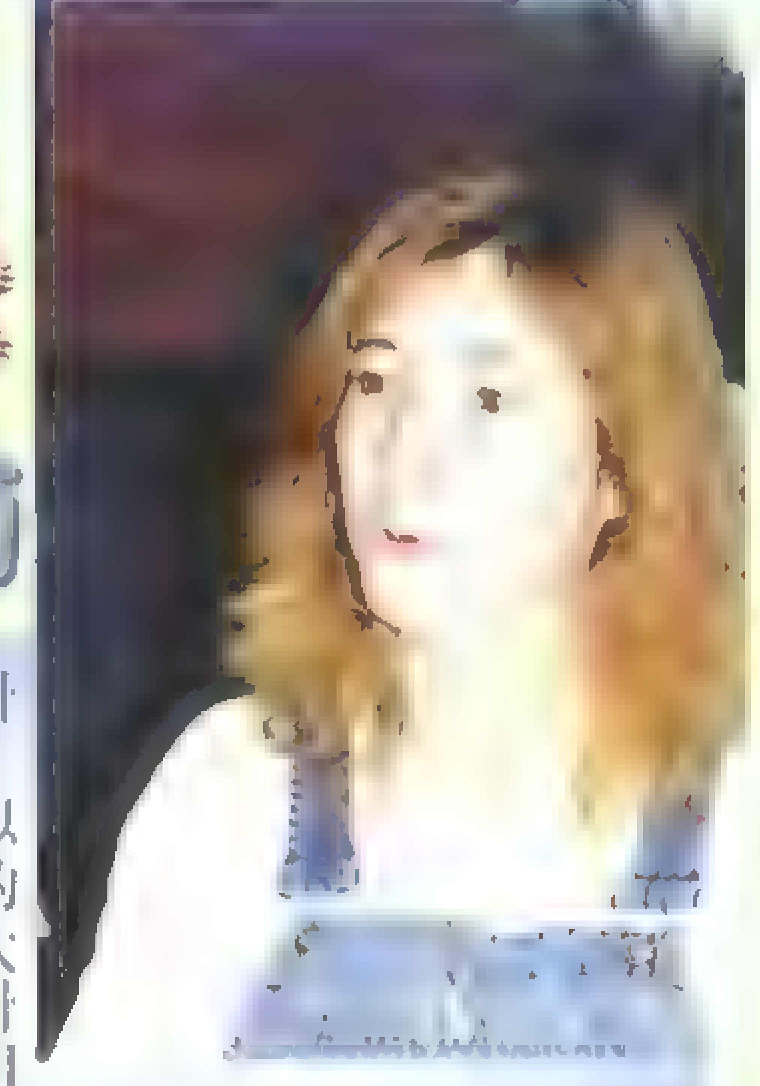
遊戲的介面雖說有相當的改進，但其實與以往遊戲的操作方法倒是大同小異。以往的遊戲是2D的世界，因此遊戲設計師可以控制玩家可以到的地方；但是由於現在遊戲變成3D的，因此，一個玩家可以走到世界中任何一個角落，所以在操作介面上當然要有所改變。事實上，遊戲有兩組操作方法，首先，習慣老式操作介面的玩家們，仍然可以在本遊戲中使用老式的操作方式，在遊戲畫面的上方有一系列的操作圖示，玩家如果要做一個動作，只要在圖示上面按一下就可以了。另一種較方便的操作方法，就是使用滑鼠，其實，在本遊戲中玩家只要用一支滑鼠，就可以進行遊戲，可說是相當方便。當然，玩家也可以使用鍵盤來更快速地操作遊戲。

過，在戰鬥的操作上相當的容易，因此不

「國王密使八代：永恆面具」與以往的國王密使系列相差甚遠，可說是以全新的型態與玩家見面，敬請玩家們密切期待。

冒險遊戲之母

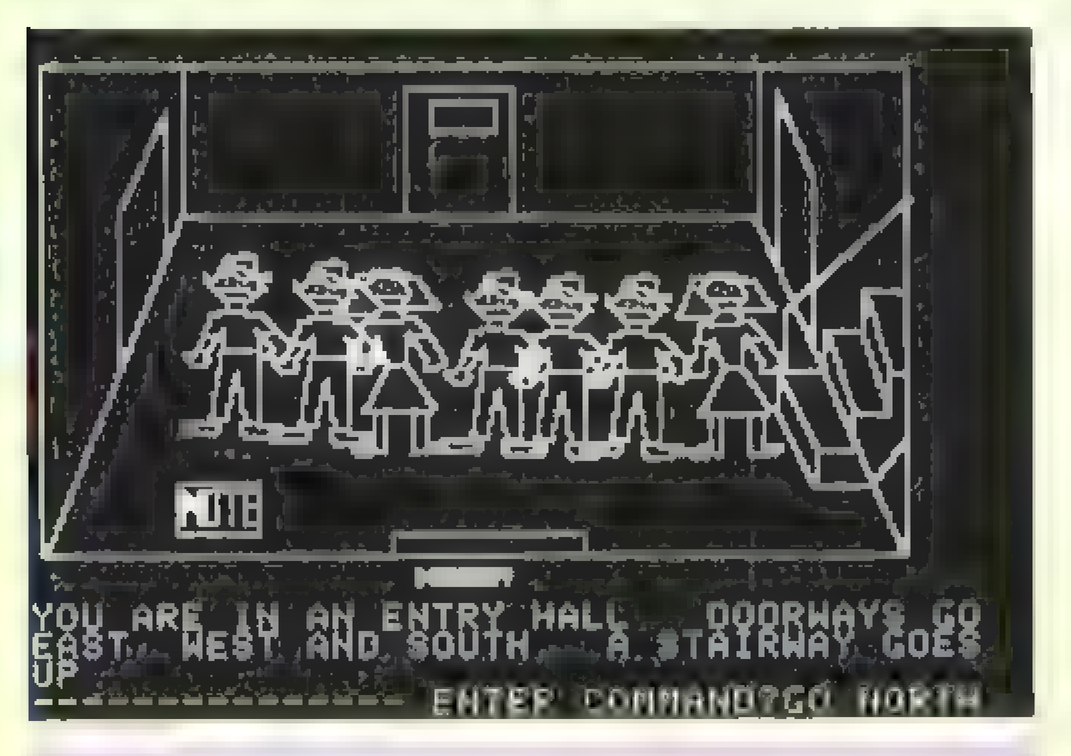
Roberta Williams獨家專訪



國王密使設計人Roberta Williams可以說是遊戲界的開山始祖。大部分她所設計的遊戲都使用了當時最新的電腦科技，對於遊戲界今天的盛況，她實在是功不可沒

筆者：可否告訴我們Sierra成長的故事呢？

Roberta Williams：Sierra真正開始的時候是1980年的五月。我之所以告訴你這一個日期，是因為當初在電腦界上有一本叫作Micro的電腦雜誌；在當時，它可說是電腦界裡最具有代表性的雜誌。我們在該本雜誌上面放了一個小小的廣告，所廣告的遊戲就是我們第一套設計的冒險遊戲：Mystery House。那一個廣告第一次就是出現在1980年五月號的Micro雜誌。就在雜誌推出後，我們馬上收到了許多遊戲的訂單－無論是打電話來訂購的或是寄支票來訂購的。Mystery House受歡迎的程度，讓我們能夠有足夠的資金來成立一家公司。因此，對我來說，1980年五月是一個相當重要的日子。



▲Mystery House可說是非骨灰級玩家不識貨的經典作品

Mystery House是第一個使用圖形的冒險遊戲，這一套遊戲是由我個人設計的，然後程式是我老公所寫。隨後，我又設計了另一個叫Wiazrd of the Princess的冒險遊戲，這則是第一個使用彩色的電腦遊戲。在當時，Sierra不但推出自己所設計的遊戲，我們還幫別人推出他們所設計的遊戲。就是這樣，Sierra不只是一個遊戲設計公司，我們也轉變成為一個大型的遊戲發行公司。

Sierra一開始的發源地是加州的Oakhurst，當時我們住的地方就是在Sierra山腳下，這就是為什麼我們公司的名稱叫作Sierra了。

筆者：幾年前，Sierra擁有一個大型的線上服務，現在到底怎麼了？

Roberta Williams：那一個線上服務現在是由「全美連線」（America Online）所擁有。那一個線上服務叫作Imagination Network，是第一個多人線上連線服務；不過，在當時這並不是一個互連網路（網際網路）的服務。基本上，整個服務是由一臺位於Oakhurst的電腦所控制，玩家們可以從全美各地使用數據機撥入這一臺電腦，然後與其他的玩家們一起進行網路遊戲。後來，我們將這一個服務所有權賣給了「美國電話電報公司」（AT&T），不過，他們經營得並不是很好，而且一直虧錢，因此，後來他們又將Imagination Network賣給了全美連線。現在的Imagination Network與以前大不相同，已經改變成為在互連網路上的一個服務了。

筆者：所以，Imagination Network是由Sierra所設計的？

Roberta Williams：是的，那其實是我丈夫的構想。他一向對於互動式遊戲相當感興趣。

筆者：當你在設計國王密使系列時，你從何處取得遊戲的構想呢？

Roberta Williams：我一向相當喜歡童話故事、神話故事、以及傳說等等的書。在早期時，我一邊閱讀這一些故事，一邊就會想到一些遊戲的構

想：然後我就會將這一些想到的構想寫在紙上。當我有足夠的構想時，我就將全部都組合起來，成為一個遊戲的故事。

但是，那是以前。最近的玩家對於一個遊戲的要求相當嚴格，他們要求遊戲的故事更加地複雜，並且要求遊戲中的人物富有更多的人格、遊戲的世界更加生動。因此，我設計到後來的時候，發覺我將所有的構想都用盡了。我開始進行許多的研究，並購買了許多的書籍，一本一本地閱讀，並且去蕪存菁，將一些書中我認為可以加入遊戲之中的構想，全數加入我的遊戲設計之中。

如今，當我在設計一個遊戲之前，一定會進行大量的研究：不只是在遊戲的故事方面，就連最新的電腦科技也是我的研究範圍之一；因為一個好的遊戲，一定要充份使用最新的電腦科技，方能夠將最好的一面呈現給玩家。玩家們可以發現，國王密使系列的每一個遊戲都有一個共通的特色，就是他們使用了最新的電腦科技。事實上，國王密使系列的每一個遊戲，都可說是當代電腦科技[illegible]界的[illegible]

Roberta Williams相當的喜歡設計電腦遊戲，她認為設計一個冒險遊戲時，她本身都會沉浸在那個幻想的空間中。只要她進入遊戲的世界中，時常都無法自拔

筆者：請問那一個國王密使是你最喜歡的呢？

Roberta Williams：我最喜歡的國王密使遊戲，就是我正在設計的那一個。因此，目前最喜歡的，就是尚未推出的國王密使八代。為什麼呢？因為就我認為，國王密使八代比起以前幾代的遊戲，是最不相同的。

我一直都希望設計一個3D的冒險遊戲，因為冒險遊戲最好玩的地方，就是玩家可以在一個世界中到處探險。在以往的2D冒險遊戲內，玩家們只能夠探訪遊戲設計師預先設定好的地帶；而3D世界卻不同，玩家可以有極高的自由度，可以隨意探訪世界中的任何一個角落。玩家可以從不同的角度來觀察一樣東西，也可以從不同的方向來解決一個問題，讓3D的世界感覺起來有相當的真實感。還有在八代中，我設計的主角Connor是全新的人物，可以讓遊戲故事的發展不受到前幾代遊戲的限制。

[illegible]終點。而玩家在遊戲之中所經過的事件都是為了要達遊戲的終點所做。Roberta [illegible]

筆者：那八代的遊戲故事是直線型的嗎？

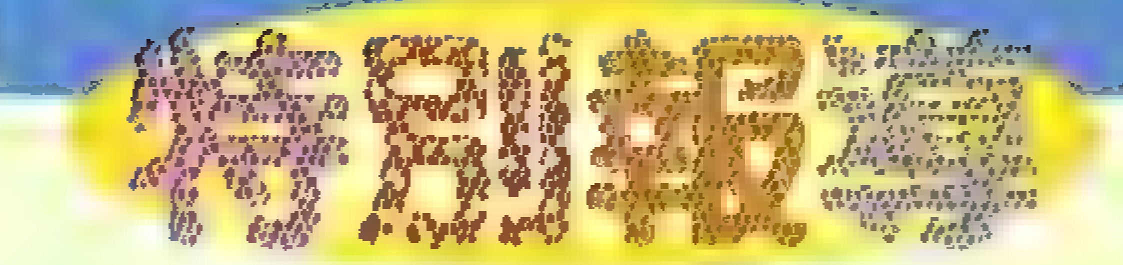
Roberta Williams：所有的故事都是直線型的。遊戲的故事都是一個起點，一個終點，雖然說玩家在其中可以進行各種不同的冒險，但是由於遊戲只有一個終點，因此就算有許多的小冒險，故事都只能算是直線式的。

我在詮釋一個遊戲時，我一開始都會設定一個起點，也就是玩家在遊戲一開始時的情況；然後遊戲的故事會有一個[illegible]，也就是當玩家成功地將遊戲所有的要求都完成後，其所將體驗的劇情。在這兩點之間，我都會設定一個相當有彈性的範圍，讓玩家在其間行動；也就是說，在遊戲中有許多的任務，而這一些任務都相互有所關連，當玩家完成這一些任務後，遊戲就會結束。

事實上，我設計遊戲故事的方法與其他人有所不同。當故事進行一個階段的時候，玩家必須要完成某一些特定的事件後，才能夠繼續進行遊戲；這樣一來，遊戲不但能夠給玩家一種"非直線式"故事型態的感覺，而且可以確保玩家不會在遊戲後期時產生進度卡住的窘況。

筆者：遊戲中是否會有小任務讓玩家們玩呢？

Roberta Williams：所謂的小任務，就是在每個故事點之間所發生的事情。在主幹故事中，每一個故事點都有一個目標，只要玩家將這一個目標完成，無論玩家如何達成這一個目標，遊戲都會繼



續。因此，在故事節點結束之前，玩家也可以進行一些完全與主要目標無關的任務。

全新的設計走向

筆者：請問妳在設計遊戲時都是專門為那一個階層的玩家設計的呢？

Roberta Williams：當我在設計遊戲時，主要是希望能夠讓年紀較小的玩家能夠玩；但是，我所設計的遊戲在程度上卻又不會幼稚。因此，我所設計的遊戲實際上比較適合父母陪同小孩子一起玩的遊戲。我的目標就是設計出可以讓全家大小都能夠玩的遊戲，而且是讓每一種玩家都喜歡玩。

國王密使系列以往都沒什麼暴力在遊戲之中，但是最近的遊戲市場似乎相當偏好擁有暴力內容的遊戲，因此在八代之中，為了迎合玩家們的口味，我們加入了許多的動作成份，讓喜歡暴力的玩家在玩冒險遊戲之餘，也能夠享受砍殺敵人的樂趣。

不過即使內容擁有暴力的成份，還是一個適合年紀較小玩家來玩的遊戲，因為故事的設定就是將主角Connor設計成一個英雄，他是為了一個正當的目標而奮戰，所以即使是在遊戲中要殺死許多的怪物，也是為了正義而戰。

在我的遊戲中，所有的角色都有自己的個性，因此玩家在砍殺怪物之餘，對於主角也會有相當深刻的認識，這也就是遊戲的精髓所在。不像「毀滅公爵」這一類的遊戲，玩家玩到全破之後，連毀滅公爵是誰都不知道；而且，在國王密使八代中，主角永遠都不會殺死一個好人，不像「毀滅公爵」那樣，只要是會動的都殺死。

▲Roberta Williams闡述國王密使八代的故事，說到「永恆面具」時不禁的使用手勢，讓記者知道那一個面具的力量有多大。

Roberta Williams在訪問完之後，親自的為記者一一介紹國王密使八代的遊戲以及特色。

筆者：國王密使七代使用迪士尼的畫風，而八代卻是3D圖形，難道你不擔心會因畫風的改變而流失掉一些忠實的遊戲迷嗎？

Roberta Williams：當我們設計七代時，我們故意將遊戲的畫風設計成迪士尼風格，但是我們發現七代的銷售量並沒有比以前幾代的銷售量要好；因此公司中就有許多人認為，是否玩家們不喜歡迪士尼的畫風？於是我們認為3D畫風才是玩家們現在所追求的，也因為這樣，國王密使八代是一個使用3D介面的遊戲；我們不但不認為3D畫風會減少遊戲的銷售量，反而會吸引一些新的玩家。

筆者：最近遊戲界有很多的遊戲都將會被拍成電影，請問你有計畫將國王密使系列拍成電影嗎？

Roberta Williams：有很多的電影公司找過我們，表示有意願將我們旗下的某些遊戲拍成電影，不過，我從來都沒有認真考慮過這些提議，因為遊戲改編的電影一向都不是很成功，就像電影改編的遊戲很少會做好是一樣的道理。

我的看法是，我們是遊戲公司，專門負責設計電腦遊戲；同理，電影公司也不懂得如何設計電腦遊戲。如果硬要把這兩樣東西混在一起，一定會做出四不像的東西。因此我們還是覺得，專心地設計電腦遊戲才是最明智的選擇。

筆者：妳認為到目前為止遊戲界最重要的科技是那一項？

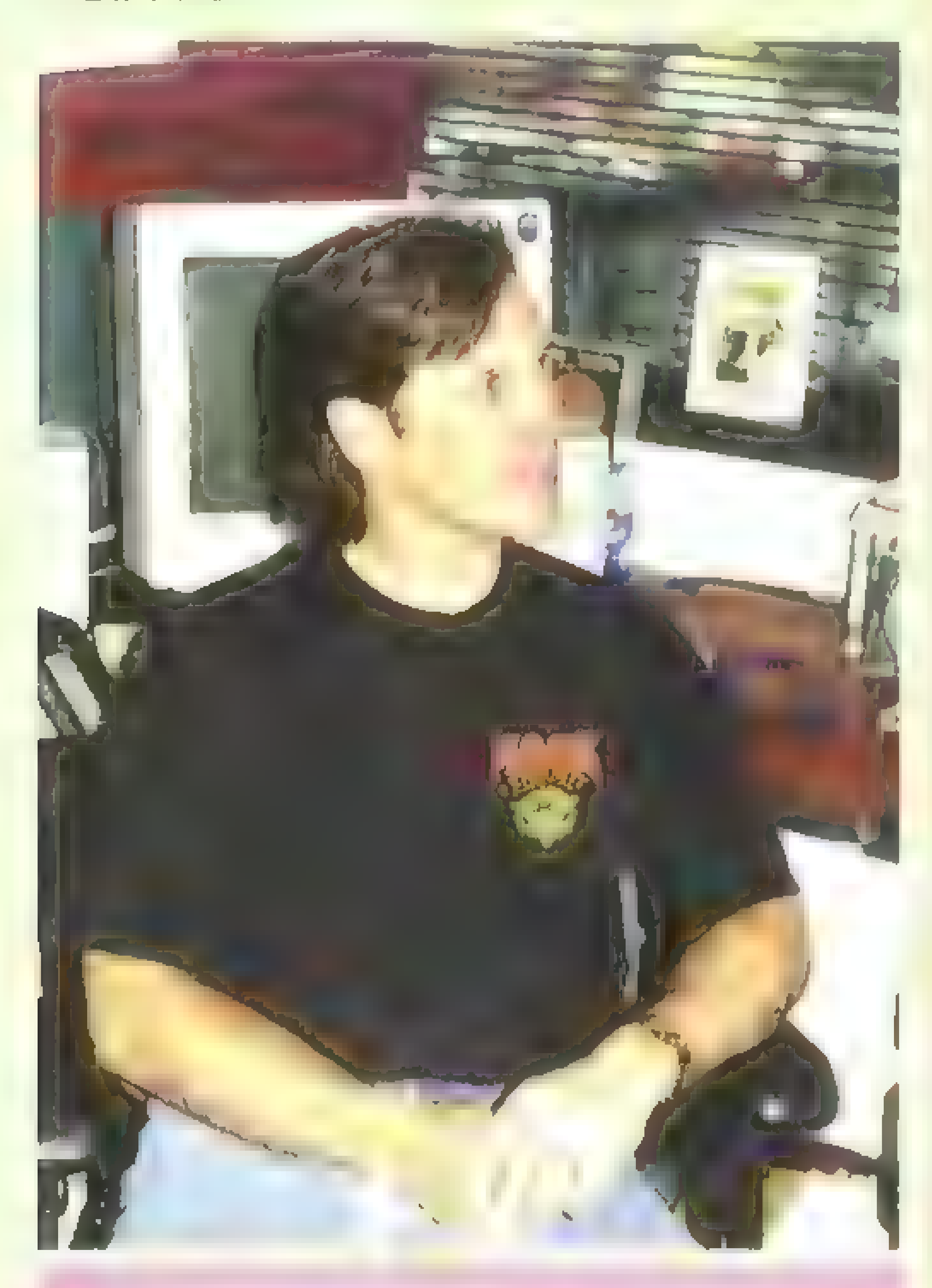
Roberta Williams：我認為3D是目前遊戲界最重要的一項科技。當然，多人連線遊戲也相當重要。

筆者：請問妳有計畫要以國王密使為背景推出一個多人線上遊戲嗎？

Roberta Williams：目前我沒有這樣的計畫，但是在不久的將來則很難說。事實上，我是一個冒險遊戲的設計師，因此，對於其它類型的遊戲設計，我並不是很專門。不可否認的，多人連線遊戲的市場一直在增加，可是在我能夠掌握這一類的遊戲之前，我是不會貿然地推出任何遊戲的。事實上，我的下一個目標是將真人融合在3D的世界中，但是並不是像互動電影那樣，而是一種全新的世界。

互動式電影的優缺點

筆者：爲何國王密使系列從未以互動式電影的型態推出呢？



▲當Roberta Williams在發表高論時，連遊戲的製作人Mark也專心的聆聽。畢竟，Roberta Williams可說是遊戲界的前輩

Roberta Williams：因爲國王密使系列不是個需要使用演員的遊戲。我在國王密使中想要營造的氣氛，就是一種卡通世界的感覺；因此國王密使系列的故事，其實是不適合使用眞人來詮飾的。不過像「幽魂」這樣的恐怖遊戲，就相當適合使用眞人，因爲唯有用眞人方能夠達成恐怖的效果

筆者：爲何妳不再製作互動式電影了？

Roberta Williams：其實當我在設計「幽魂」時，是我最開心的一段時間。與演員們研究劇本、與化妝師討論遊戲中的化妝效果、與道具組商討場景的樣子…這些都是相當好玩的事。在我認爲，幽魂是一套很好的互動式電影；不過現在之所以不再設計互動式電影的原因，是這一類的遊戲壽命已盡，玩家們不再喜歡玩這一類的遊戲了

在一個遊戲中，互動式電影有著相當多的限制。在遊戲中，玩家所看的景色、所能夠做的動作，全數都是由設計師預先就設計好的；而3D遊戲則不一樣，玩家可以不受限制地自由在遊戲中的場景走動。看來，3D是目前最受玩家們垂青的一種類型，因此我們決定開始全力設計3D遊戲，而不再設計互動式電影

筆者：「幽魂」與妳以前設計的遊戲在類型大不相同，對一向設計童話類故事的妳來說，設計像「幽魂」這樣的恐怖遊戲有任何的困難嗎？

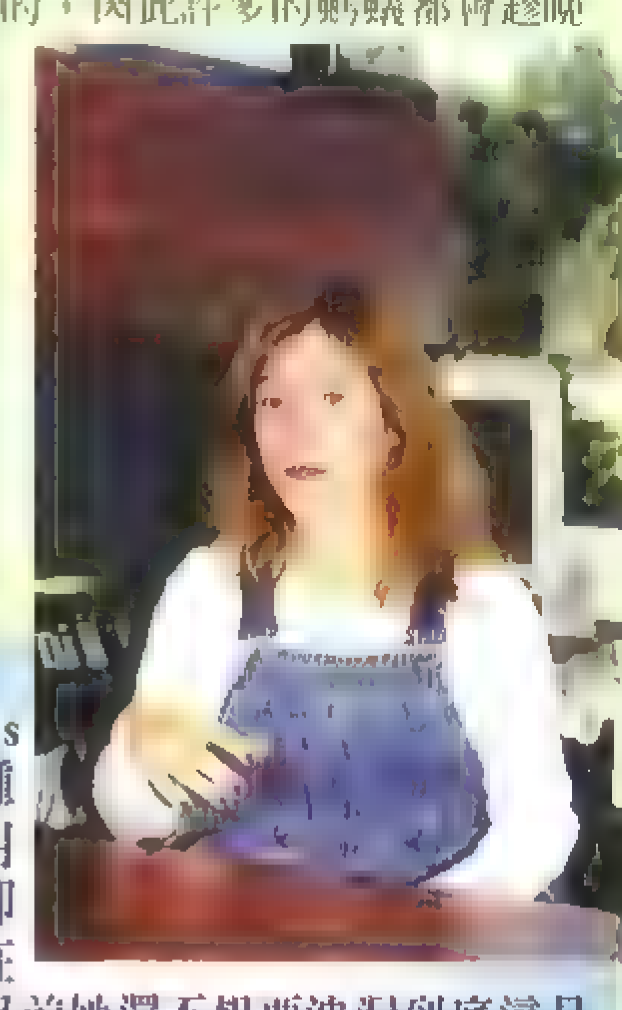
Roberta Williams：在設計幽魂之前，我做了大量的研究。雖然我並未對恐怖類型的故事相當著迷，但是如果可以設計一個恐怖的遊戲，那將是多麼有趣的一件事！因此在正式開始設計遊戲的六個月之前，我就開始從各方面收集許多的資料。我開始到處去叫別人告訴我恐怖的故事，開始看許多的恐怖電影。當然，也閱讀了許多恐怖的小說，以及許多教導如何撰寫恐怖小說的書。然後開始設計遊戲時，我們的美術總監是一個恐怖電影迷，因此他也教導了不少的事，給我許多寶貴的經驗。

幽魂的拍攝過程

筆者：在「幽魂」中，有一景中古堡的主人將許多人的腸子活活地塞到他老婆的口中，並將其活活噎死。那一鍋腸子到底是什麼做的？

Roberta Williams：那一鍋東西，其實是類似像皮筋一類的長型橡皮，然後加入許多的假血漿所製成的一團類似人腸的東西。我後來才發現，假血漿其實是使用糖水所製成的，因爲糖水有類似血漿那樣的黏稠度，因此看起來相當逼眞；也因爲如此，當我們拍攝時，在攝影棚裡面有相當嚴重的蟻害，因爲假血漿是甜的，因此許多的螞蟻都會趁晚上的時候，將這些血搬走。因此我們使用了許多殺蟲劑，才將這一些螞蟻都趕走，這可以算是在拍攝幽魂時的一段小插曲

筆者：謝謝妳這次接受我們的訪問



Roberta Williams目前正在設計一種新技術，可以使用3D的背景，可是卻使用眞實的演員在遊戲中。她表示目前她還不想要洩漏到底這是一個怎樣的技術，但是"玩家們看到了之後一定會大爲吃驚"她表示。

狩魔獵人三代

(Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned)

Sierra Northwest設計

▲遊戲初步設計時的概念圖片

狩魔獵人系列一向是最受歡迎的系列，第一代的故事牽涉到了巫毒教，而第二代的故事則是有關主角本身變成狼人，整個故事可以追溯到德國皇帝Ludwig的時代。狩魔獵人系列之所以會受歡迎，就是因為系列故事的深度以及複雜度相當高，而且遊戲的故事相當有水準，是一個專門為年紀較大的玩家所設計的系列

在一代推出時，主角Gabriel knight豪邁不拘的個性，加上遊戲故事的深度，馬上就引起了市場上熱烈的迴響，玩過之後的玩家都知道，遊戲中的人物設定不是只有Gabriel Knight而已，還有他的日本籍女助理Grace Nakamora。除了遊戲本身的故事精彩之外，Gabriel Knight與Grace 兩人之中的對話以及關係，也是遊戲的一大特色。

二代推出之後引起了更大的回響，遊戲主要是使用互動電影的方式來表現，當時馬上被評為年度最佳的遊戲。也因為如此，Sierra決定要推出另一個遊戲的續集，並且仍舊由前兩代的設計師Jane Jenson 進行三代的設計工作。

牽扯宗教糾紛的故事(三部

狩魔獵人三代的小標題為Blood of the Sacred,Blood of the Damned，粗略的翻譯就是「聖者之血、詛咒之血」；顧名思義，三代的故事擁有相當濃厚的宗教意味。不錯，當遊戲的設計人Jane Jenson開始設計本遊戲的故事之時，曾引起Sierra的內部爭議，因為遊戲的題材相當敏感，如果拿捏得不好，很可能會引起宗教團體的抗議

景之一，這是位於小鎮中的火車站，在遊戲中將會扮演相當重要的地位

基本上，遊戲的故事背景是參考了一本叫作「Blood Line of the Holy Grail」。所以玩家如果要瞭解三代遊戲的故事，就必須要對這本書有相當的認識一；遊戲設計人Jane Jenson表示：「幾年前英國廣播電視公司BBS對這本書的內容也做了一個實際的追蹤報導。基本上，大家都知道，基督耶穌傳說是沒有妻子或是任何的子嗣，甚至，信耶穌的信徒還認為「性」是一種罪惡」。

遊戲的故事發生在一個歐洲的小村莊裡面，一位Gabriel Knight的好友，請他到這邊來幫忙，因為最近在村莊中發生了一些奇怪的事件。從這一連串的事件中，Gabriel Knight（也就是玩家即將扮演的主角）發現了這一個村莊中的一些傳說以及秘密。這一些秘密就是剛剛那本書中所談到的傳說，曾經有一個傳教士，來過這一個村莊，當他從這

小鎮的廣場也是遊戲主要的場景之一，玩家在遊戲中將會時常的經過這一個地點

個村莊離開了之後，突然發了財；許多人都說在這個村莊中藏有大量的財寶，因此，一直到今天都有許多的人來到這一個村莊，企圖尋找這一筆寶藏。

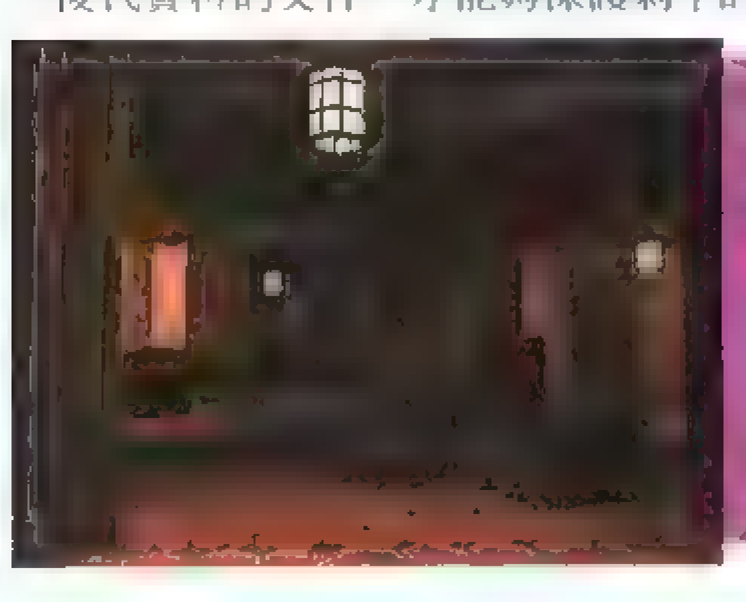
只不過，玩家在遊戲中會發現，那一位傳教士所得到的並不是物質上的財寶，而是一件可以用來要脅天主教教庭的醜聞。這一件醜聞就藏在Gabriel Knight來到的這一個小鎮之內，而這一個秘密，就是Bloodline of the Holy Grial裡面所探討的。我剛剛說過，天主教教綱認爲性是一種罪惡，因此，耶穌並沒有妻子，也沒有子嗣；但是，在這一個小鎮中所藏有的秘密，就是證明耶穌其實是有妻子，而且他也有兒子。這對於天主教教廷來說，是一件相當嚴重的醜聞，因爲如果這一個秘密讓信徒們知道了，那麼天主教歷年來的基業將會在一夜之間崩毀！

也就是因爲該位傳教士握有了這一項證據，因此他不停地要脅天主教教廷；也就是因爲這樣，天主教教廷只好不斷地付給傳教士大量的金錢，這也就是他致富的原因。所謂的秘密，就是一份古老的文件，上面不但記載著耶穌的妻子爲何人，連他的子孫們也記載得一清二楚。

聖者之血

狩魔獵人三代的故事就是從這裡開始。在遊戲中，主要的故事其實是圍繞在一群吸血鬼之間。在這一個小鎮中，藏有許多的吸血鬼，而這一些吸血鬼並不是玩家們一般熟悉的那一些；在狩魔獵人三代中的吸血鬼不怕陽光，可是他們也不喜歡吸一般人的血，從外表看上來，他們看起來與一般人並沒有什麼不同。這一些吸血鬼唯一的目的，就是他們想要吸到「聖血」。所謂的聖血，就是耶穌後代子孫的血。在Bloodline of the Holy Grail一書中，提到耶穌的後代一共有十七人，而在遊戲中的吸血鬼就是想要吸這十七人的血，這樣他們才會成爲像耶穌那樣的聖軀。

遊戲的一開始，在這一個村莊中就有數人被殺。在一番調查之後，玩家將會發現這一些被殺的，其實就是耶穌的後代。當然，玩家們必須要阻止吸血鬼們將所有的後代子孫殺死。可是Gabriel Knight並不知道這一些後代是誰，而吸血鬼們知道，因此，Gabriel Knight必須要找出這一份記有後代資料的文件，才能夠保護剩下的耶穌後代。



遊戲中的場景之一，在
[illegible]
現出相當昏暗、光線不足的效果

3D科技與互動式電影之別

狩魔獵人系列每一代都使用了不同的新科技來做爲遊戲的介面：第一代是2D的電腦圖形，第二代是使用互動電影的科技，而第三代則是使用3D動畫的科技。遊戲設計人Jane Jenson表示，她一開始對於Sierra堅持使用3D來設計第三代的狩魔獵人一事，相當不以爲然。

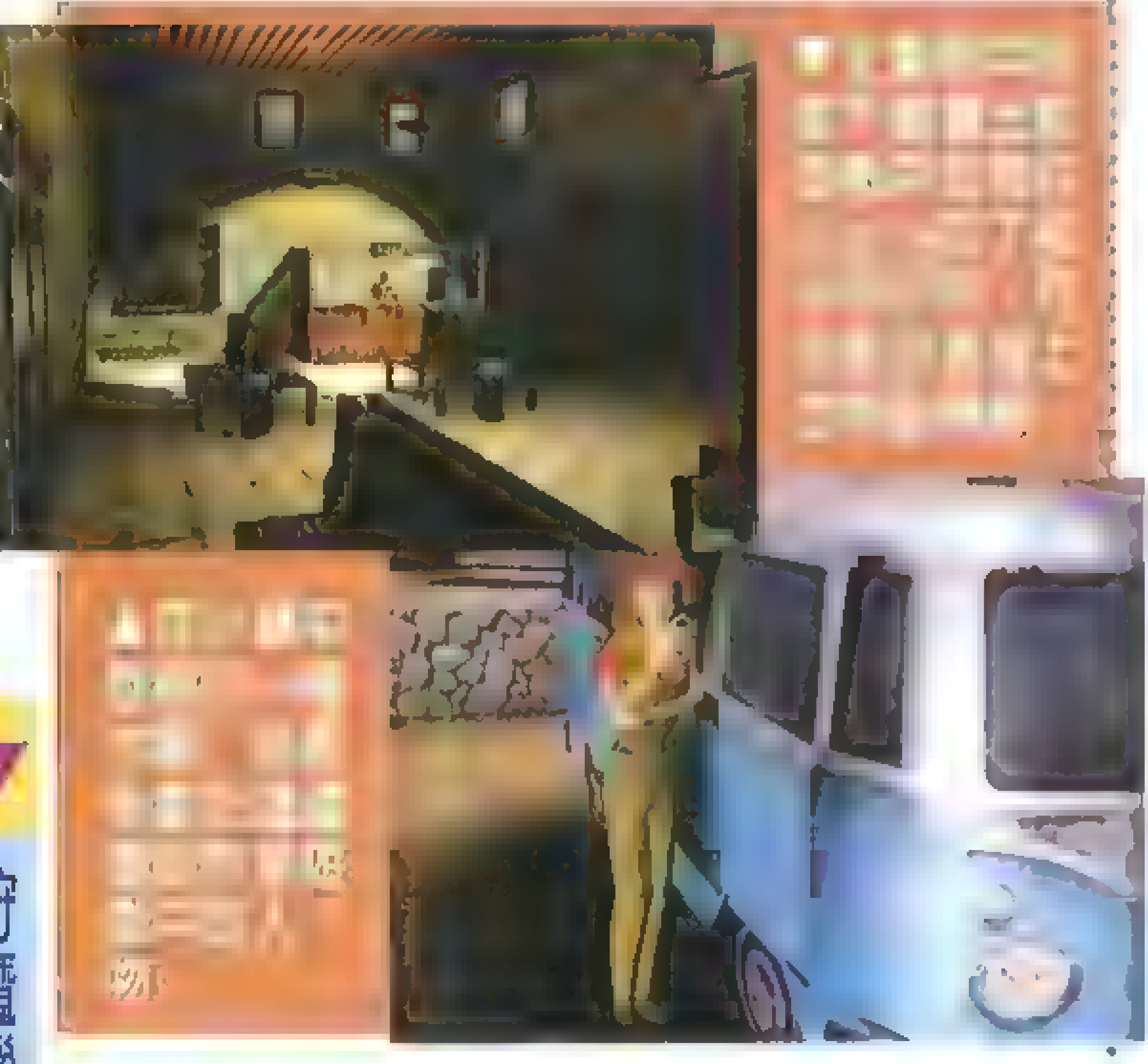
「在我認爲，互動式電影是最適合用來「講故事」的介面，由於狩魔獵人系列就是一個以故事爲重的遊戲；而且在遊戲中，人與人之間的溝通以及人物臉上的表情相當重要。」遊戲設計人Jane Jenson說道：「我那時認爲，3D所繪製的人物臉上之表情，無法很完美地表現出來，因此我當初極度反對使用3D做爲三代的介面。後來，我在一個偶然的機會之下，玩到了一個叫作「D之食卓」的遊戲，裡面的人物都是使用簡單的3D圖形所繪製的，但是這一些人物臉上的表情都很豐富，而且都表現得很好。因此我告訴設計小組內的美工以及程式設計師們，如果他們可以讓遊戲的3D引擎達到像D之食卓那樣，可以讓遊戲中的人物有豐富表情的話，我就答應使用3D來設計遊戲。」

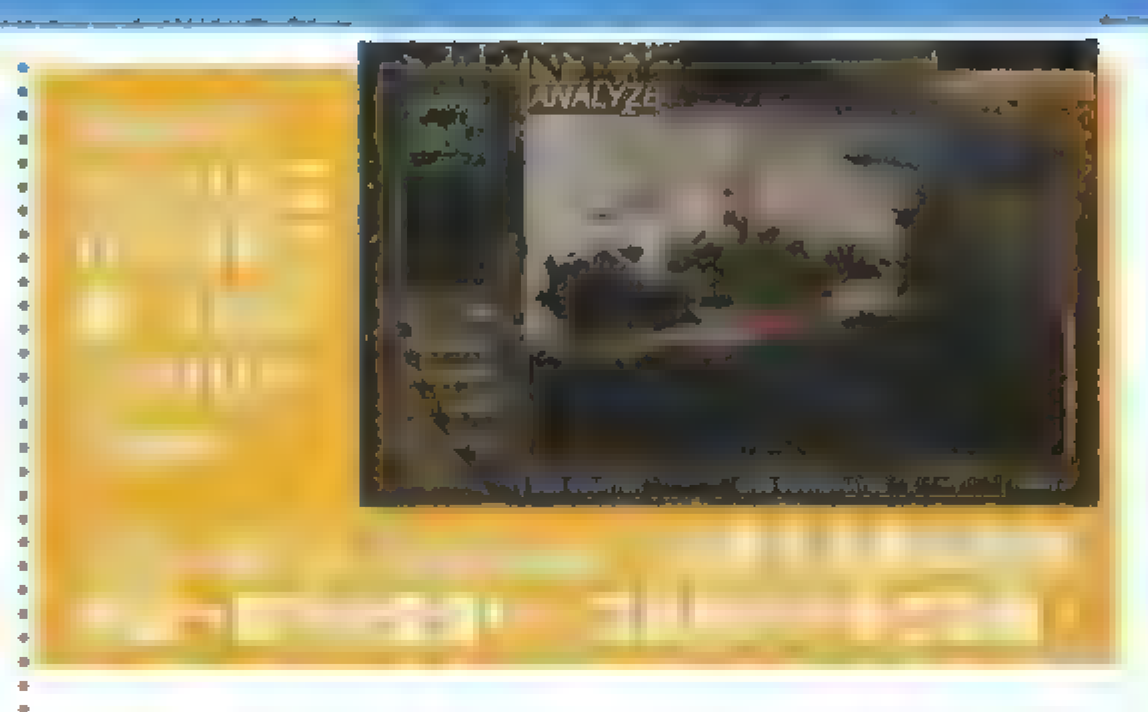
當然，在嚴格的要求下，Jane Jenson的狩魔獵人三代所呈現出來的3D效果相當地驚人。首先在遊戲中所有的人物繪製得相當精細，當畫面很接近人物的臉部時，玩家可以看到人物的臉部表情相當生動，栩栩如生。遊戲的背景方面，也是相當令人吃驚：不但背景中所有的物品都相當精細，在光影的處理上也相當細心。特別是一個在地下室中的場

景，更是讓筆者感到難忘。在那一個場景之中，筆者看到在地下室中陽光從窗外射入，並且照出了空氣中的灰塵，具有相當的真實感。

嚴謹的遊戲架構

在遊戲中，一共有數十個人物，在遊戲的一開始，玩家將會有機會與每一個人物交談，而這些人除了原本住在這一個小鎮之外，都是來此尋寶的遊客。因此包括Gabriel Knight在內，所有人物都住在同一間旅館中。在本遊戲中，玩家可以潛入每一個人的房間中檢查他們的物品，尋找線索





雖然遊戲是3D世界，但是操作方法卻仍與前幾代的遊戲沒什麼不同。玩家在遊戲中可以自由使用方向鍵移動視角，如果玩家要Gabriel Knight走到那裡，只要用滑鼠在畫面上按一下，Gabriel Knight就會走到那一邊。除了自己控制視角外，玩家也可以選用「自動視角」的功能，這一項功能可以讓程式自動為玩家選擇最適合的視角，尤其是在講話的時候，選用自動視角可以讓玩家有看電影的感覺，因為畫面將會在不同的角度之間切換，讓玩家不會錯過重要的動作或是人物表情

愛恨糾纏的情感

玩過前作的玩家們都知道，遊戲中Gabriel Knight還有一個形影不離的夥伴，她就是一個叫做Grace的日本女孩。在二代的結尾中，Gabriel及Grace之間似乎有什麼事發生了，很多的玩家都[illegible]明確的交代。在三代中，玩家不但仍然能夠看到[illegible]的關係[illegible]筆者倒不認為像Gabriel Knight這種人會被[illegible]人的啦！

狩魔獵人三代中，玩家將會有一個相當有用的工具來幫助玩家解決遊戲中的問題；這一套工具是一個電腦系統，名為SIDNEY。在遊戲中，這一套系統是Grace[illegible]的，它的功能就好像是一個大型的資料庫一樣，可以讓Gabriel Knight查詢一些在遊戲中所發生的事件。「這是一套多功能的系統！」遊戲設計人Jane Jensen表示：「SIDNEY不但能夠讓玩家查資料，它也能夠進行各種不同的分析工作。」在遊戲中，許多的謎題都與它有關，因此，玩家必須要使用SIDNEY，才有辦法[illegible]謎題中的[illegible]。

狩魔獵人三代也有可能[illegible]今年的最佳遊戲的[illegible]，因為整個遊戲的內容都設計得相當出色，在人物繪製上也可說是格外細[illegible]；此外，[illegible]的故事仍然是由原來前幾代的設計人Jane Jensen[illegible]操刀，在劇情上當然會保有狩魔獵人系列一貫優良的傳統。因此，本套遊戲有可能是1999年[illegible]不可[illegible]錯過的極品，喜歡冒險遊戲的玩家[illegible]本遊戲不可[illegible]

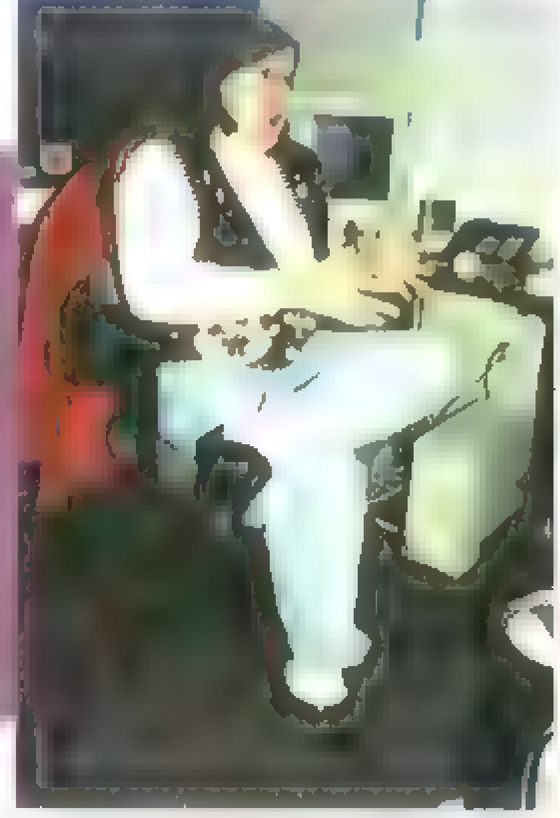
1996年最佳遊戲設計人得主

狩魔獵人系列設計人Jane Jenson專訪

筆者：狩魔獵人二代改成使用3D顯示，為什麼妳決定要使用3D呢？

Jane Jenson：事實上，我個人並不是相當喜歡使用3D來設計遊戲，不過，你可以發現整個電腦遊戲界都在做3D的技術言論，據我觀察，遊戲公司必須要使用最新的電腦科技，才能夠讓遊戲看起來擁有相當驚人的效果。而我大家知道，現在的玩家在選擇遊戲時，他們在乎的是遊戲的畫面美不美麗、音效震不震撼，而不是遊戲的內容精不精采、故事動不動人。

狩魔獵人系列設計人／劇本作者Jane Jenson接受本刊訪問時的情況



有趣故事，這也就是她設計遊戲靈感的主要來源。

幾年前當我們在設計狩魔獵人一代時，互動式電影是一個相當熱門的科技，因此我們選擇使用真人，來將二代拍攝成互動式電影的型態；不過在二代推出之後，互動式電影似乎在遊戲界中消失了。在今年的E3展中，玩家幾乎都已經看不到任何一個互動式電影的遊戲，取而代之的，都是使用3D所設計的遊戲。因此當我們開始設計三代的時候，我們認為使用3D是唯一的選擇。雖然我個人不太喜歡使用3D，但是只要它不會減低我所撰寫故事的精采度，我就不會那麼在意。

由於我認為一個遊戲的故事是最重要的一環，因此能夠讓玩家有相當大的自由度，對我來說並不是相當重要的一件事；如果你一年前問我的話，我一定會告訴你能夠讓玩家有真正的自由一點都不重要，只要玩家能夠融入遊戲的故事中，一樣能夠達到遊戲的效果。

不過，當狩魔獵人三代的遊戲設計開工後，我開始對這一個新的3D引擎所具有的功能感到越來越興奮，我發覺3D的世界能夠讓我在故事設計方面擁有更多的空間！我可以設計出全新的謎題，也可以設計出原本在2D介面中無法表現出來的場景。因此，我開始……

深入的歷史考據

筆者：在設計狩魔獵人二代之前，對於德國人以及德國的歷史你做過怎樣的研究？

Jane Jenson：我本人在德國曾經住過一年，因此在設計二代的時候，我已經有先天的優勢。當我在德國時，我參觀過相當多的古堡，每參觀一個古堡時，都會聽到一些有關在這個古堡曾發生過的故事。在二代中，德國Ludwig二世的悲慘故事就是我在古堡中聽到的，由於我認為這一個故事相當令我感動，因此我將它加入二代的故事中。

在遊戲設計之前，我們又再一次地前往德國，對於Ludwig二世的身世再度地做一個深入研究。我們前往他的墓穴，也造訪了他的行宮。在研究之時，我們又聽說在Ludwig二世死後，他的家屬將他的心臟放在一個罐中，並且將這一個罐放在一個小鎮的一間教堂中。當我們得知這一個消息之後，都相當地興奮，於是一行人開車前往了那一個小鎮，並且找到了那一間教堂。當我們踏足那一間教堂之時，我的內心相當感動；那是一個我到過最有魔力的地方，致身其中讓我能夠真正地感受到Ludwig二世生前的悲劇。

筆者：二代中所有的遊戲背景都是真正在德國所拍攝的嗎？

Jane Jenson：許多遊戲中的背景大部份都是真正在德國所攝。不過，有時候我們會將照片中的

建築物剪出來，並且將許多照片中的建築分別組合成一個全新的場景。當我前往德國實地考察時，我自己照了不少的照片；但當遊戲開始進入設計階段時，Sierra另外派了一隊專業的攝影師前往取景。

藍幕技術的應用

筆者：遊戲中所有的電影都是使用藍幕技術拍攝的嗎？

Jane Jenson在設計一個謎題時，常常會進行深度的研究，以期讓謎題能有相當的真實感。在照片中，Jane Jenson手中所拿的檔案夾放置了許多她所收集的資料以及謎題的設計

Jane Jenson：在遊戲中大部分的影片都是使用藍幕技巧所拍攝，不過有一景是Grace在作夢，夢到下雪的那一場景，則是在室外實地取景所拍攝的，因為我們無法在室內攝影棚中製造出下雪的特效；還有一景中馬的出現，由於我們無法將真的馬帶入攝影棚中，因此那一景也是在室外拍攝。至於遊戲最後的歌劇表演以及在劇院中的影片，則是在西雅圖本地的歌劇院所拍攝。

筆者：如果可能的話，你想你會使用真實的道具及場景來拍攝遊戲的電影嗎？

Jane Jenson：我大概不會想要使用真實的道具來拍攝遊戲的影片。因為在拍攝遊戲的影片時，我相當喜歡使用藍幕特效所拍攝出來的那種『超現實』的感覺。如果你想要看真實的影片，那看電影或是電視就好了。

筆者：在遊戲中，玩家們可看到幾個場景呢？

Jane Jenson：大約有五十六的場景，但是，每一個場景都相當的大，因此，玩家將會有許多的地方可以探險。而在遊戲的最後，玩家將可以來到完全不同的場景，就好像一代以及二代的最後都是全新的場景是一樣的道理。

故事的安排

筆者：為什麼狩魔獵人一代的故事情節是多線式的，到了二代反而變成單線式的呢？

Jane Jenson：因為拍攝互動式影片的成本相當高，因此，與遊戲故事不是有極大關係的話，我們都不會拍攝影片；也就是因為這樣，我們無法將二代設計成多線式的遊戲，因為這樣將會大幅度增加遊戲的製作成本。再說，二代中的故事已經可以算是有兩個完全不同的故事情節：第一個是Gabriel Knight與狩獵俱樂部的故事，另一個則是Grace與Ludwig一世的故事。

為了一個遊戲的故……玩家沉浸其中的……

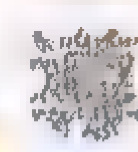
不過，由於三代是3D的，因此在遊戲中玩家將可以進行許多與遊戲主線無關的謎題；也就是說，雖然遊戲有一個主線，但是玩家們卻可以在玩的時候偏離一下主線，然後進行些自己喜歡的小任務。

筆者：那麼玩家在遊戲中可能會遭到進度卡住的命運嗎？

Jane Jenson：如果玩家在遊戲中少做了一些重要的事，那麼遊戲的進度很可能會卡住，這時玩家必須要重新的讀取進度回到以前的地方才能挽救。不過遊戲的故事共分為好幾十個章節，在每一個章節中，玩家必須要完成一些事才能夠繼續進入下一個章節。也就是說，如果玩家不幸遭到了卡住的命運，也不必重玩；當玩家進入下一個章節後，就不必擔心以前是否有什麼重要的事未作。我認為，這樣的設計不但能使遊戲更真實，也不會讓玩家感到太多的挫折。

我們希望，這樣的設計可以讓三代的耐玩度增加。一些在網路上面的超級玩家在玩二代的時候，

▲在狩魔獵人三代中，在遊戲最後有一個相當大型的謎題，與地形有關。因此，在Jane Jenson的辦公室中有一幅大型的地圖，隨時可以提供為參考之用。



有些人還玩過高達十幾次，藉此希望能夠找到遊戲中每一個秘密。在二代中，雖然故事是直線的，但是卻有許多小分岔，可以讓玩家們每一次重玩的時候感受到新的劇情。

筆者：請問您怎樣的將遊戲分成章節呢？

Jane Jenson：遊戲故事的時間一共是三天，我們將這三天分為每兩、三個小時是一個章節，共有十二個章節。在一代中，我們只分了六個章節。我們之所以將時間分成這麼細，是因為遊戲的故事與時間有相當大的關係；由於遊戲的劇情相當緊湊，因此我們故意這們作讓遊戲的步調加快。還有就是遊戲中每一個人物都有自己的目的，因此為了表現出這一些劇情，我們要使用像這樣能夠準確控制遊戲時間的方法

筆者：有機會的話，妳想要將狩魔獵人系列拍成電影嗎？

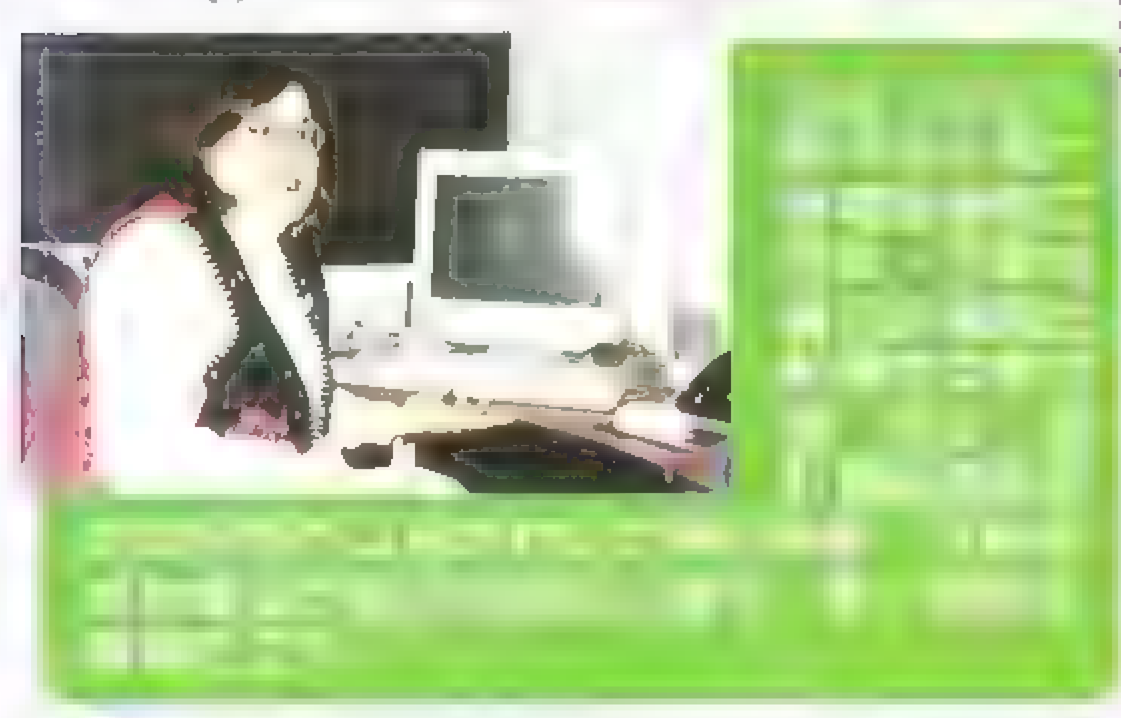
Jane Jenson：當然想！我認為像狩魔獵人這樣的謎題系列，相當適合改編成為電影的。我個人相當的喜歡由BBC（英國國家廣播公司）所拍攝的謎題系列（Mystery Series）的節目，不過如果要拍成電影的話，勢必要將故事改成較偏向動作類型的電影才有人看。傳統的英國謎題系列的節目在動作成份上比較少，主要都是角色之間的談話及溝通，因此在故事上有相當的深度，也與狩魔獵人系列比較相似。因此我認為，如果能的話，將狩魔獵人系列拍成電視影集比拍電影更恰當。

人物性格的賦予

筆者：是什麼影響妳，讓妳創造出一位像Gabriel Knight這種個性的男人呢？

Jane Jenson：嗯～幾年前，曾經有一個博士班的女學生跑來訪問我，當時，她正在撰寫他的博士論文，題目為「現代的女性小說作者」。在訪問之際，讓我想起了一些有趣的事。我所創造的這一個名為Gabriel Knight的男人，是那種正經的女人不會想要與他有任何關係的男人；當然，在遊戲中Grace也知道這一點。

我想，之所以會創造這樣的人物，大概是因為我的「非女性主義幻想」（Post-Faminist Fantasy）。我是一個電子科出身的女人，因此，在



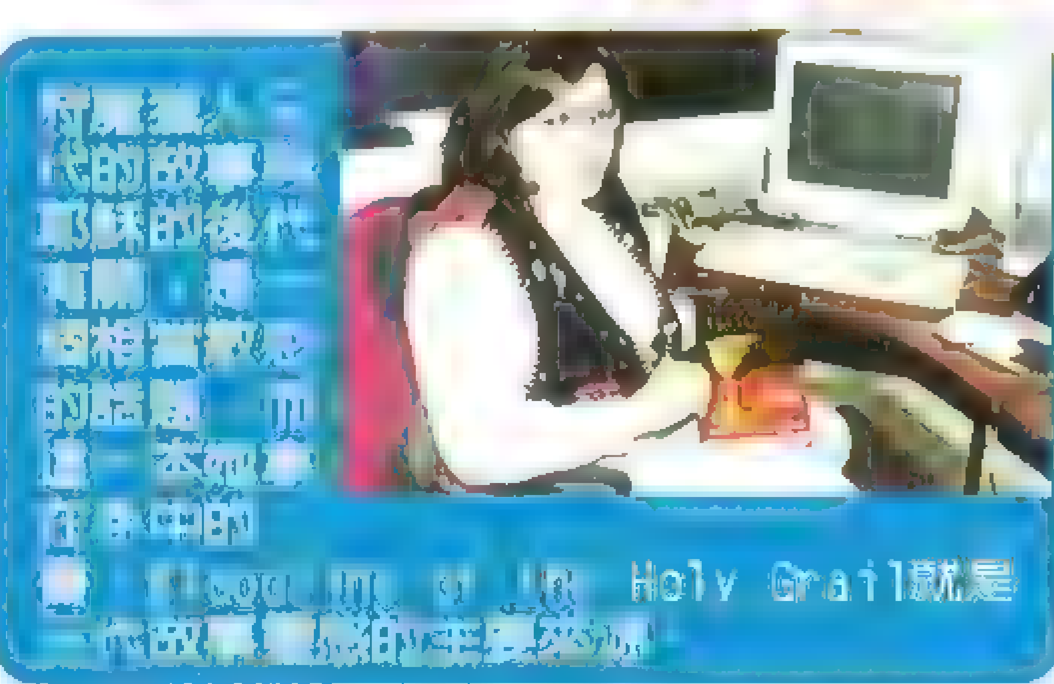
公司中從來都沒有想過男女平等這一回事，因為，在電子公司中，我也從來沒有因為我是女人而遭到什麼阻礙、什麼不滿。我可以做我任何想要做的事而不受拘束。

由於我從來不用擔心什麼男女平等的問題，我便開始幻想像Gabriel Knight這一類又性感、又瀟灑、而且很帥的男人。當然，這一種男人毫無責任感，對於女人也毫不專一。當然，我之所以幻想這一類的男人，只不過是一種創作上的發洩，在日常生活中，我當然不會與像這樣的男人約會。

在我設計一代的時候，我之所以將Grace這一個人物放在遊戲中，主要是因為要襯托出Gabriel Knight人格上的缺陷，讓她擔任批判Gabriel Knight的角色。

後來，在一代的最後，Grace不知不覺地愛上了Gabriel Knight。因此我認為Grace這一個角色其實是現代女性的一種代表：也就是現代的女人會愛上像Gabriel Knight這一類的男人，可是她們又清楚自己的行為是無知的，因為這一個男人將不會是一個好丈夫，或是一個好父親。因此，我之所以創造出Gabriel Knight這一個角色，是因為他相當有魅力，相當吸引著我。

不過在三代中，Gabriel Knight將會因為他的種種不負責任的缺陷，而付出代價；他與Grace之間的關係，也將受到挑戰。



筆者：三代的故事牽涉到耶穌，你不認為這樣會引起相當大的爭議嗎？

Jane Jenson：我想這當然會引起相當大的爭議。在遊戲中，我的故事雖然牽涉到了一個歷史中的人物，但是我想我所使用的方法，是相當尊敬這一些人物；當然，我也不認為耶穌有妻子或是兒子是那麼可怕的一件事，因為結婚生子是相當自然的行為，而且我也不認為〝性〞是那麼罪過的一件事。當然，我想一些衛道者會被這一套遊戲所冒犯，不過我是一個作家，因此我只想寫出好的故事，而不被這一些勞什子宗教所束縛。

筆者：謝謝你今天接受我們的訪問。

Earth Siege 3

(Dynamix設計)

▲Earth Siege 3的重要設計人

近來在遊戲市場上出現了許多Mech Warrier類型的遊戲，可是不曉得玩家們知不知道，第一個Mech Warrier遊戲就是由Dynamix所設計的。不過，後來因爲某種原因，Dynamix失去了設計Mech Warrier的設計權，而落入了Activision的手中(筆者註：目前Mech Warrier的版權在MicroProse的手上，三代即將由他們推出。)自此之後，Dynamix設計了一系列類似的遊戲，不過都以Earth Siege爲名推出。每一代的Earth Siege 在3D的效果以及動畫上都有很大的進步，即將推出的第三代更是令人驚訝。

強大的3D引擎

雖然說遊戲從兩年前就開始設計，但是遊戲的3D引擎一直到最近才設計完成。在看過Dynamix展示Earth Siege 3的引擎後，筆者一句話都說不出來，因爲效果實在是太好了。

▼可以在室內及室外自由進出是Earth Siege 3的一大賣點之一……

▲Earth Siege 3的3D引擎擁有計算到無限遠的能力。因此，玩家可以看到畫面上的草原似乎是一望無際……

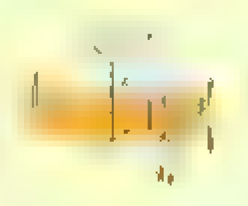
Earth Siege 3的引擎名爲3 Space。這一套引擎有相當多新的3D效果，其中有許多是前所未見的。例如室內、室外轉換、大氣狀態特效、地形潤滑效果、以及實體煙霧效果。筆者將首先爲玩家們一一介紹這些3 Space引擎的特色。

首先，Earth Siege 3引擎最令人激賞的，就是其室內、室外轉換的功能，這一項功能確實是前所未見的。要玩家們瞭解爲什麼這一項功能有多特別，首先就必須要瞭解一些基本的3D程式設計。玩家們都知道，電腦的速度有限，因此，當程式在計算3D資料的時候，不可能計算到相當遠的地方；也就是說，當電腦在繪製3D圖形時，只能繪製一個範圍之內的物體。也因爲如此，專門顯示室內環境及室外環境的3D引擎是兩套完全不同的程式。

由於室內的環境四面有牆，因此玩家們看得到的視野有限，如此一來，程式在設計上就可以設定較小的繪圖範圍；而且室內的地形通常都是相當平整，因此程式所需要繪製的多邊型數減少了，當然就可以增加圖形的精細度。專門繪製室外的程式在程序上則大不相同，在繪製室外時，通常程式都必須具有能夠繪製到無限遠的功能(Render to Infiniti)，而且室外的地形通常都凹凹凸凸的，因此通常室外的3D引擎都不是使用多邊型來繪製地形，而是使用具有體積的像素去繪製。(Voxel, Volumn Pixel。就好像一般2D的圖片是由點所構成的，利用相同的原理，在繪製3D圖形時也可以使用3D的點來構成一個3D物件。)

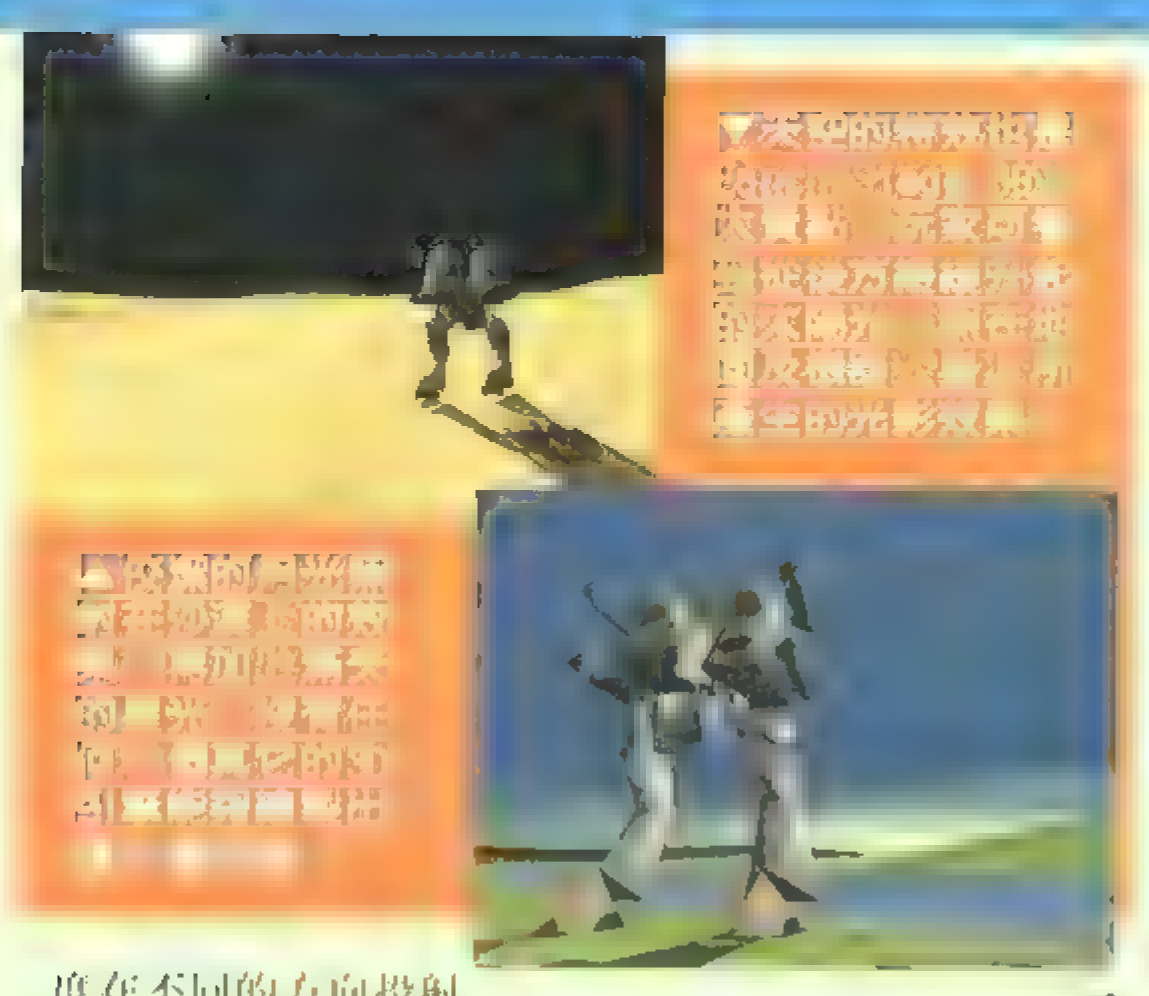
也就是因爲在繪製這兩個不同的環境所使用的引擎相差甚遠，因此，許多兼具室內及室外的遊戲都使用切換的方式。換句話說，當玩家走到門口時，遊戲的就停止，並且將另一套3D引擎叫出來，然後才繼續遊戲；也就是說，當遇到轉換環境時，遊戲都會中斷，讓玩的人沒有一種連續感。而Earth Siege 3的引擎就不會產生這種情形，它可以在遊戲從室內走到室外時，不中斷地馬上就換另外一套引擎。筆者在試遊戲的時候，真的看不出來遊戲的引擎換過，感覺上就好像是同一套引擎在處理這兩個環境一樣地流暢。

天氣特效的驚人效果



大氣狀態特效也是Earth Siege 3的一大特色。由於遊戲的背景是在外太空的星球，每一個環境的大氣狀態都相當不同，因此Dynamix在本遊戲的3D引擎中加入了粒子系統用來模擬大氣狀態。所謂的粒子系統，就是程式擁有以不同速度、不同平

Earth Siege 3



度在不同的方向投射各種體積、各種形狀、各種顏色的粒子。天氣的效果讓遊戲的玩起來更加地有真實感。

在Earth Siege 3中每一個關卡都擁有不同的天氣狀態，筆者記憶最深刻的就是一個下暴風雪的關卡。在該關中，隨著風向、風速的改變，雪片飛行的方向、密度也跟著改變；更妙的是，有一些雪片會停在機器人的身上，更增加了遊戲的真實度。

當然，遊戲中也有下雨的天氣狀態。不過，這項功能得要玩家有3D硬體加速晶片才能夠發揮出來。因為雨水是透明的，如果程式要繪製雨水的話，就必須用到半透明的功能（Transparent、[illegible]），而這項功能必須要經過相當複雜的計算過程，如果光用電腦的CPU來執行的話，速度一定會不夠快，因此，Dynamix不得不要求玩家擁有3D加速卡，以享用這項看起來真的很酷的效果。

一般的3D遊戲都有霧的效果，但是，它們看起來都很假，因為，一般的3D引擎在處理霧的效果時，只不過是將畫面的色系改一改而已。因此說是霧，倒不如說是水晶體混濁的效果。真正的霧是有體積的，也就是說它們佔空間。最新的技術在繪製霧時使用的方法叫作Volumematric Cloud，就是以數量十分龐大的透明水珠聚集而成的霧，由於這種效果需要使用透明材質的功能，因此玩家必須要有3D加速卡才能享受到這一項功能。

[illegible]

一般的3D遊戲在地形的繪製上都相當粗劣，玩家們常常可以看到地面不是一片一片的、就是一顆一顆的，相當地醜。Earth Siege 3的地形效果看起來則相當圓潤，至於Dynamix究竟使用了什麼魔法，讓地形看起來如此的圓滑？其實說穿了也沒有什麼，只不過Earth Siege 3的引擎擁有斷層插點的能力而已。一般再好的引擎，繪製出來的地形難免會有斷層的出現，也就是因為這一些斷層，讓玩家可以清楚地看到構成地形的圖像，也就是那些一片一片的東西。所謂的斷層插點，就是使用一些與斷層顏色相近的點，將這一些斷層補起來，如此一來，玩家們就很難察覺斷層的存在了。

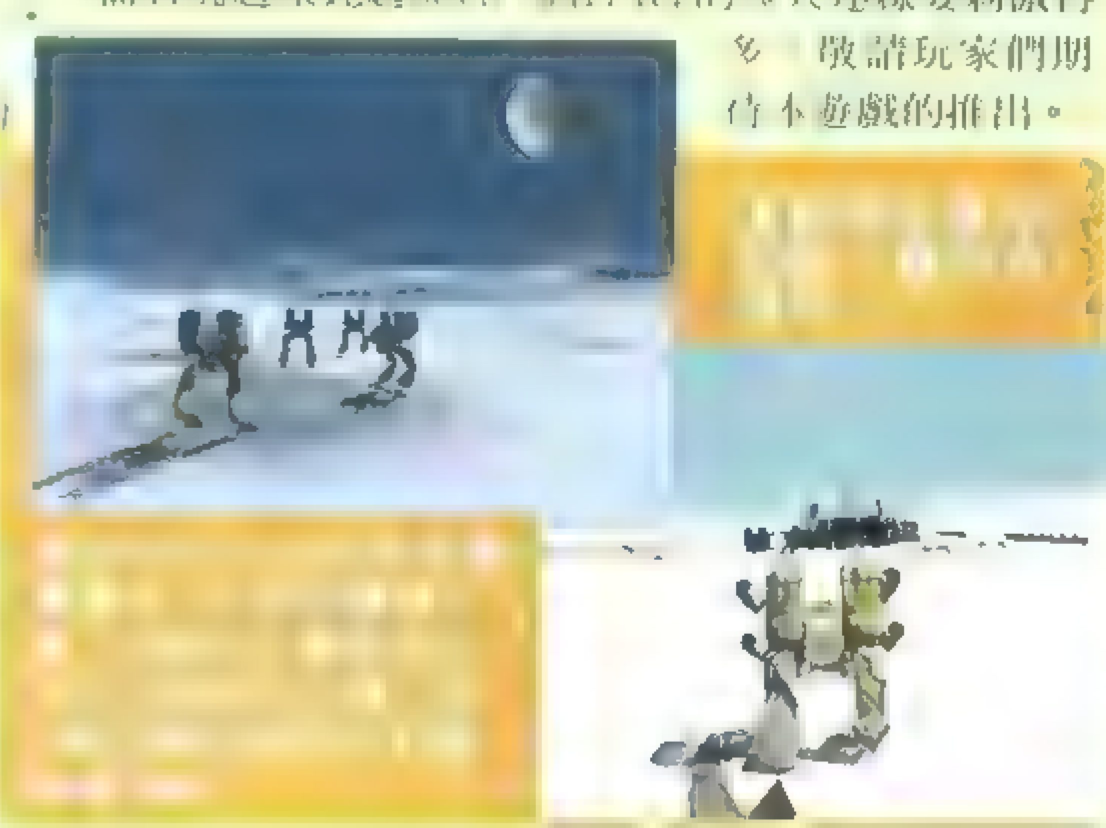
其實Dynamix的Earth Siege 3引擎在速度上並沒有比其它引擎要快，但是為什麼效果看起來，就是比其它的3D引擎所繪製出來的效果要好上數倍呢？「其實在設計3D引擎時，我們發現了一個相當重要的事」Earth Siege 3的程式設計師表示：「我們都知道，當畫面以高速移動的時候，人的肉眼根本無法分辨畫面上的細節；當玩家真正可以看到畫面上的多邊型時，通常都是在畫面移動速度慢時，或是畫面在靜止的時候。對此，當我在設計Earth Siege 3的3D引擎時，就讓程式可以依照畫面移動的速度，讓程式改變多邊型的數量。」

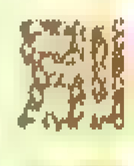
換句話說，當畫面以高速移動時，畫面切換張數一定至少要有每秒30張的速度，看起來才會流暢。由於畫面速度移動得快，因此原本一個畫面要使用三萬個多邊型構成，這時每一個畫面只要使用一萬個多邊型繪製就可以了，因為在每秒30張的速度中，人的肉眼根本分不出三萬個多邊型與一萬個多邊型所繪製出來的畫面有何不同。

當玩家速度稍微減低時，畫面的切換張數將會降到約每秒15到20張的速度；由於一秒之內所要繪製的畫面少了，因此每一個畫面都可以使用較多的多邊型來繪製，自然看起來效果就比較好。當玩家完全靜止時，就算每秒切換速度降低為兩張圖片，玩家看起來也不會覺得不流暢。這時程式就會以每張圖九萬個多邊型的數量來構圖。使用這種方式，無論玩家速度快或慢時，都可以感受到高畫質而且流暢的圖形效果。

Earth Siege 3的3D效果相當的快，雖然說如果玩家擁有3D加速卡的話，遊戲在效果上以及速度上都會有很好的表現，但是，就算沒有3D加速卡的玩家，也能夠享受到高速的畫面捲動／切換速度。

如果玩家們喜歡玩Mech Warrier一類的遊戲，那Earth Siege 3擇是玩家今年最佳的選擇，因為本遊戲不但有高速的畫面，而且在遊戲本身的內容方面也有相當的變化。據表示，在Earth Siege 3中Dynamix將會加入許多不同的遊戲進行方式，筆者目前已經看過了多人連線的功能，相當的有趣，而且玩起來比起Mech Warrier的多人連線要刺激得多，敬請玩家們期待本遊戲的推出。





特別報導

Dynamix設計

3D Ultra Mini Golf 2

Mini Golf是什麼?

▲3D Ultra Mini Golf 2 的製作人Brian Hahn正在為筆者一行介紹遊戲

Miniture Golf在臺灣可能沒有那麼受歡迎，但是在美國可是一個相當受到歡迎的運動喔！它的打法與一般的高爾夫球不太一樣，玩家只要一支球桿，就可以進行遊戲，因爲在Mini Golf裡，玩家只需要推桿就可以了。Mini Golf的場地比起普通高爾夫球的場地要小許多，但是打起來卻是加倍地好玩。在Mini Golf的場地裡都有許多奇異的設計以及許多奇怪的障礙，玩家必須要將球打過這一些障礙，並且將球打入洞中才算是贏了。

遊戲中所有的人物都是經過許多人精心設計，首先，動畫師必須將他們設計出來的人物畫成鉛筆稿，就像這一些圖一樣；然後在從許多人物中挑選出數個採用的後，電腦美工就會開始根據鉛筆稿將人物輸入到電腦裡面。

電腦上的迷你高爾夫

一般的Mini Golf場收費可以說是相當貴，而且在同一個場地上也沒什麼變化。有鑒於此，Dynamix在一年前曾經推出一套叫作3D Ultra Mini Gold的遊戲，在遊戲中，玩家可以在一些現實生活中沒有辦法看到的迷你高爾夫球場地打球。當時，這一套遊戲賣得相當不錯，因爲遊戲裡面無論是設計上、或者是畫面的華麗度上，都相當驚人；該套遊戲雖不算是什麼大製作，但是卻是一套可以讓玩家們一玩再玩的小品遊戲。

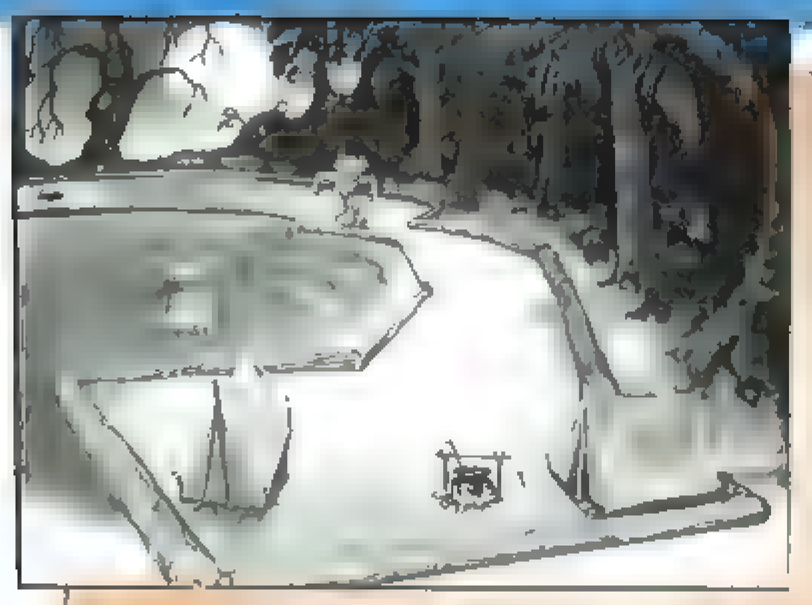
▲遊戲的主畫面

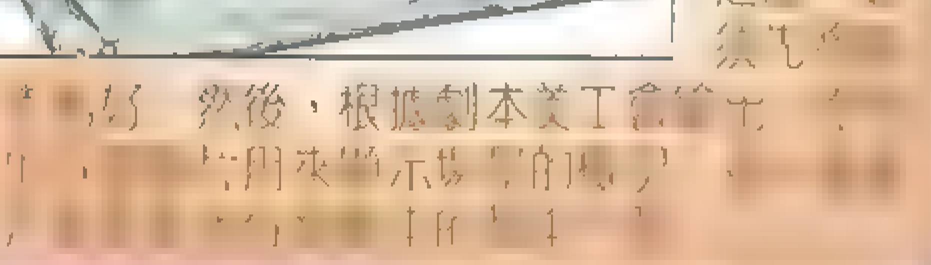
現在，Dynamix決定要以同樣一個遊戲引擎，推出遊戲的續集。在Ultra Mini Golf 2中，將可以享受到更多千奇百怪的迷你高爾夫球場。玩家可以在雲端打高爾夫球、也可以在地獄裡打高爾夫球。在二代中，遊戲增強的地方不但只有遊戲中的場地增加而已，在畫面的精細度上也大大地增強了。玩家在二代中將可以享受到更大以及更複雜的高爾夫球場地。

遊戲畫面的製作

遊戲本身的場地都是使用3D Studio MAX所繪，不過由於使用3D程式所設計出來的圖片通常都相當生硬，因此Dynamix的美工小組在拿到3D繪製出來的圖片後，都會再加修改，讓圖片看起來更真實，更自然。本遊戲的圖形雖然使用3D程式繪製，但是遊戲的環境卻不是3D的。

據遊戲的製作人表示：『在同一個球場中，我們預先繪製了數個不同視角的圖片，然後根據遊戲中球的所在位置，在這一些預先畫好的圖片中選出一張最好的視角；也就是說，遊戲的視角是固定的，玩家將不能夠自由選擇視角。不過，這樣一來有一個好處，就是遊戲的美工圖片比起3D即時繪圖





所繪製的將會好上數倍。』雖然說遊戲的背景不是真的3D，但是球以及球桿卻是。如此一來，遊戲中的進行就可以表現得相當真實。

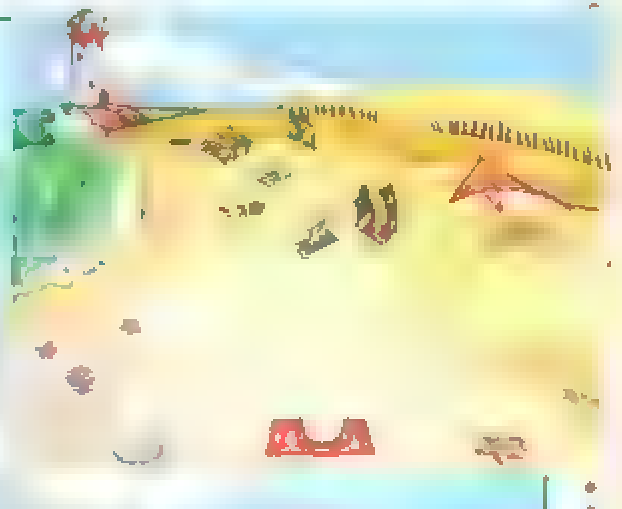
各式各樣球場

本遊戲每一個球場都會有相當多的機關，有些機關可以幫助玩家更快地將球打入洞內，可是有一些卻會將玩家的球丟出界，或者是將玩家的球送回一開始的地方。在每一個關卡都會有許多的秘密，玩家必須要將球打到某一個地方才會觸動這一些秘密的機關。這一些秘密並不會干擾玩家遊戲的進行，但是它們卻都相當有趣，因此玩家們在遊戲中不只可以打球而已，還可以偶爾花一點時間尋找這一些好玩的秘密地帶。

目前這一套遊戲還在初步設計的階段，因此當筆者訪問Dynamix的時候，只有一、兩個球場完成。不過，筆者看到了許多的設計圖片，發現這次Dynamix在二代的Mini Golf中加入了許多千奇百怪的球場，筆者現在就一一為各位讀者介紹：

遊戲中所有關卡中的機關都是由3D程式繪製而成的。像圖中這一個人物就是在某關卡中的一個障礙物

夏日海灘

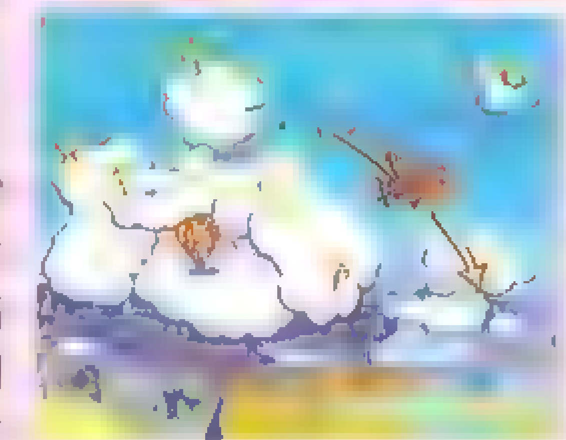


這一個關卡看似簡單，其實相當地難。在球能夠打入洞之前，玩家必須要小心在海灘玩耍的人群，以避免其將球踢到海中；在海灘上的螃蟹也是一大障礙，牠如果拿到玩家的球，便會將其夾破。另一個需要注意的就是海浪，如果玩家將球打得太靠近海水的話，球就會被海浪捲走。是一個相當不簡單的關卡。

地獄古堡

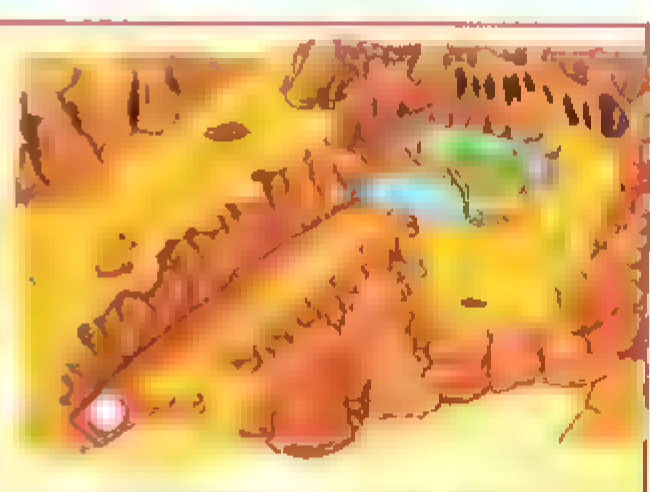
這是目前唯一設計完畢的球場。玩家可以看到，整個球場都被陰森的氣氛所籠罩住。玩家可以從不同的圖片中看到，3D Ultra Mini Golf 2中的每一個球場都是由許多的圖片所組合而成的；無論玩家將球打到那一邊，都會有一個視角適合顯示該角度。同時，在圖片中，玩家也可以發現背景美工的圖片比起一般的3D遊戲要漂亮許多，在經過潤飾後，根本看不出來是3D程式所繪製。

九重雲天



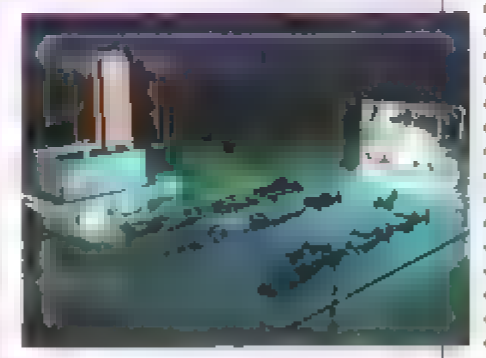
在這一關中，玩家打球的背景是位於雲上的球場。玩家可以看到，在初期的繪製手稿上，設計師將每一個洞的位置，以及球場中所有會動的物體都畫了出來。在另一張圖片中，玩家則可以看到實際使用3D程式畫出來的遊戲圖片，其實與原本的設計圖相差不遠。在這一個球場中，玩家不但要小心將球打出雲外而掉到下面去，而且要小心在附近飛行的飛機。如果玩家打中飛機的話，就會被扣分

龍之穴



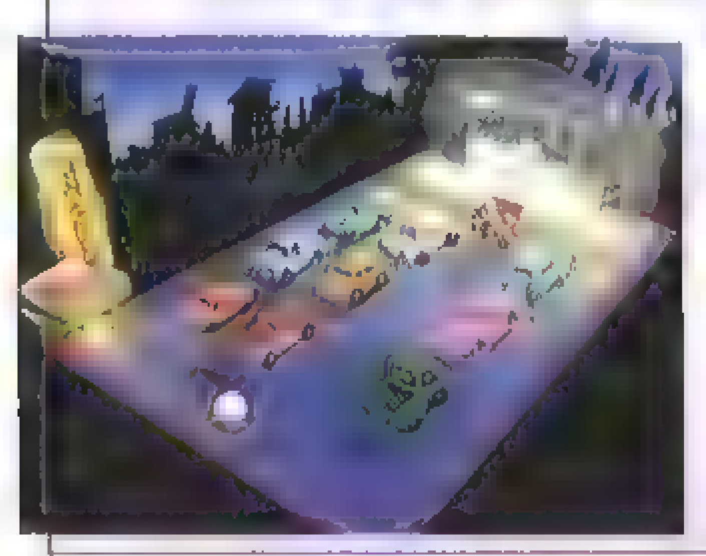
玩家發現這一個場地中並沒有一個直接可以將球打進洞的路徑；唯一的路徑就是讓球飛過水池，在讓其沿著水池打進洞中。不過玩家們也可以看到在水池的中間有一隻噴火的龍。在這一關玩家打球的速度得要相當快，因為這一隻龍相當喜歡把球燒爛，因此，如果玩家最好不要讓球在同一個地方停得太久，不然的話就會被噴火龍烤焦。

露天電影院



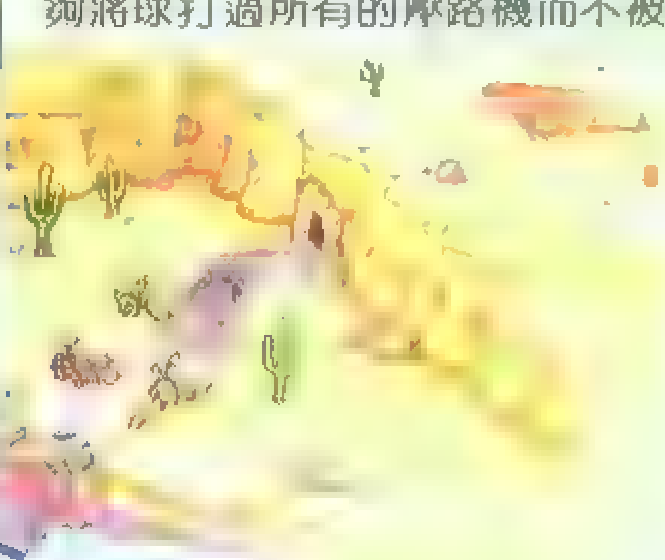
這一個場地中，筆者一樣取得了實際的遊戲圖片以及初期的遊戲設計圖片　玩家可以看到，在這　個場地中，在畫面的最後端有一個電影螢幕。在螢幕裡面所撥放的影片將會隨時地切換。玩家的目的就是將球打過所有的障礙，並且在當螢幕播放高爾夫球場的時候，將球打到螢幕裡面。當然，玩家可以從設計圖上看到，在螢幕的前面將會有一臺摩拖車來回，以阻擋玩家將球打到螢幕中。

如果玩家在螢幕上顯示恐怖電影將球打進去的話，那球就會被電影中的怪物吃掉而輸掉這一局；如果玩家打進去的時候正好顯示廣告的話，那球就會從電影院的小吃部出現，也就是剛開始的地方



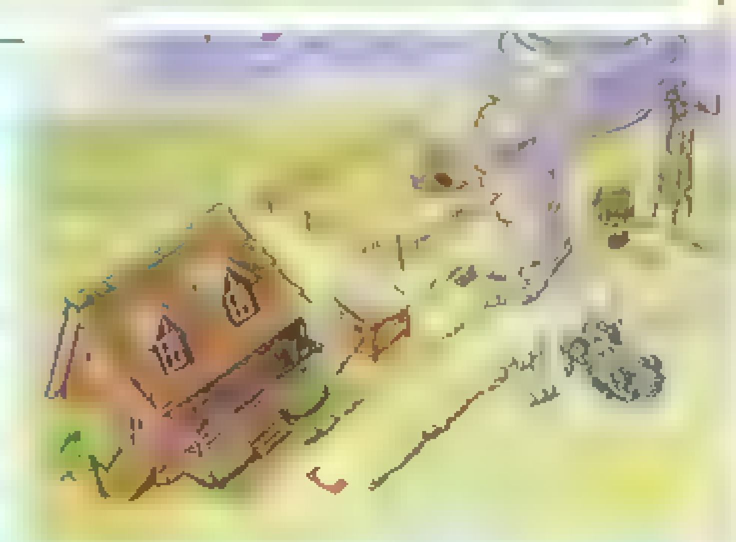
道路施工中

這是一個相當有趣的關卡，筆者有看到真正關卡在進行中的畫面，只可惜無法取得遊戲當時的畫面。在這一個關卡中，有數台壓路機將會以不同的速度左右移動，因此，玩家必須要算準時間，才能夠將球打過所有的壓路機而不被壓扁。更難的是，場地上有許多大小不同的坑洞，如果玩家不小心將球打到這一些洞中，就算輸了，因此在遊戲後期，這是一個相當有挑戰性的球場。



龍捲風

顧名思義，在這一個球場中，玩家將會看到一個到處亂竄的龍捲風，會將玩家的球吹到天空上，然後將球甩到球場上的任何一個地方。



冰天雪地

玩家們都知道，冰是很滑的，因此既使這一關沒有什麼障礙，可是控球卻變得相當困難；球不但不會輕易地停住，而且會左右亂滑。在這一關有一個小秘密，如果玩家可以找得到的話，在畫面上的「鐵達尼」號就會有一段很酷的撞冰山的動畫。

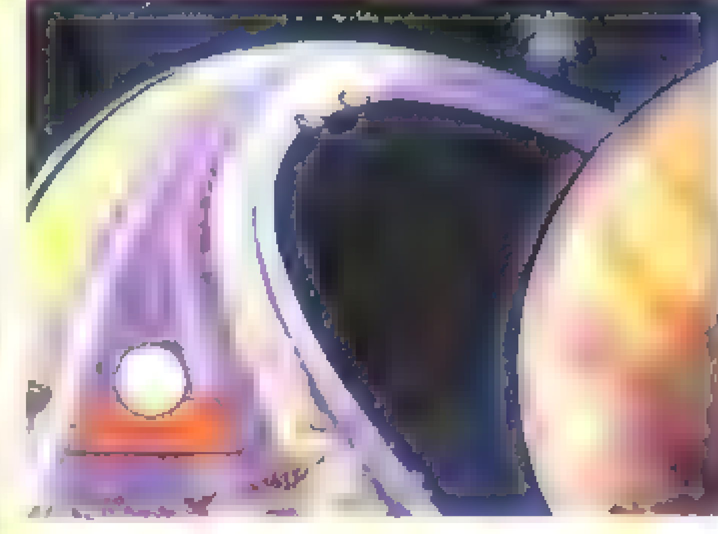
未來世界

這一個關卡的設計理念，根據遊戲的製作人表示，是從Blade Runner這一部電影取得靈感的　玩家可以看到在圖中的一個巨型電視牆，就是從Blade Runner取得靈感的一個證據之一。在本關中，雖然在路徑上沒有什麼障礙，可是在關卡中卻會有許多飛行的交通工具阻擋、或者破壞玩家的球。是一個需要相當技巧的關卡

秘密實驗室

這是一個瘋狂科學家的實驗室，也是遊戲中一個最多機關的球場。至於這一個球場中將會有怎樣的機關，Dynamix的人不肯說，因為他們想要讓玩家們驚喜一下。不過，玩家們從設計圖片上，大概也可以猜出這一個球場中會有怎樣的機關了。筆者唯一知道的是，玩家將會需要將球打過圖中的那一個硫酸池，而且據Dynamix表示，那將會是一個相當困難的技術性揮竿。

土星



這一個球場位於土星，可是從設計圖片上也看不出個所以然來。到底這一關看起來將會是如何的呢？Dynamix裡面的每一個人都緊緊閉著嘴巴不肯說。『如果我什麼都說了，那就沒有人要買這一套遊戲啦！』遊戲的製作人Brian表示。

TGL™
少女魔法師2
學習,尋找,遊玩
Windows95
CPU Pentium
16MB以上
DirectX
640x480(256
CD DA PCM
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市復興南路1號10樓 Tel:02-2760-0174 Fax:02-2760-1548

TGL
戰國美少女
斬斷雲霆!!
CPU：使用Pentium™ 100
(推薦使用133MHz
記憶體：16MB以上
(推薦使用32MB以上)
640×480
能夠對應 DirectX
CD-DA、MIDI-GS
旋起戰國時代的一陣風暴。

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
「毀滅天鏡」即將隆重推出
此作品為FALAND STORY系列的第五集，
這是由多變化的劍術和魔法所構成的不可思議的世界。
● 歡迎您來到FARLAND STORY第五集的劍術和魔法的世界。
● 不管是對FS的迷或是第一次接觸FS的人來說，都是一部值得一玩的巨作！
● 這一集的主角是一位可愛的女孩哦！
FARLAND STORY
毀滅天鏡
作業系統
適用：DOS 5.0以上或 Windows95中文版
顯示：VGA
記憶體：6MB
操作：滑鼠
硬碟空間：8MB
音效：聲霸卡相容音效卡
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市光復南路1號10樓 Tel:(02)2760-0174 Fax:(02)2760-1548
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷

TGL
完全國人自製RPG!!!
歡迎來函索取遊戲展示片!!!
守護者之劍
RPG
ALL NEW STYLE
FOR WINDOWS95
日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市光復南路1號10樓　TEL:(02)2760-0174 FAX:(02)2760-1548
軟體世界

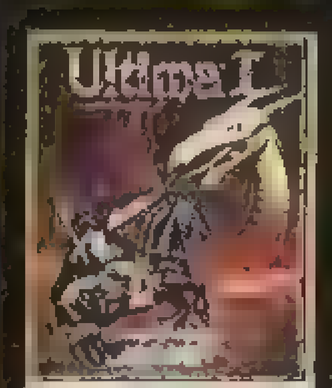
Ultima

COLLECTION

歷史見證、一生只有一次！

創世紀合集　十個角色扮演遊戲的經典之作　創世紀的世界正等著你來探險

創世紀合集包括：十個遊戲

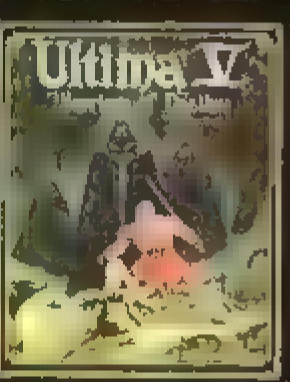


創世紀 I：The First Age of Darkness

創世紀 II：The Revenge of the Enchantress

創世紀 III：Exodus

創世紀 IV：天人合一



創世紀 V：天命勇士

創世紀 VI：虛偽先知

創世紀 VII：黑月之門

創世紀 VII Part 2：蛇島

創世紀 VIII：異教徒

Akalabeth

Akalabeth 是創世紀遊戲的最初構想來源，
由此遊戲延伸出了長達 17 年的創世紀角色扮演遊戲。
在創世紀合集中不但完整收集了這十個角色扮演遊戲的經典之作，
而且還有重新編輯過的完整十六張 Ultima 地圖，
還有眾多玩者從未見到的 Lord British 訪問影片，
它提供了創世紀遊戲系列的構思觀點，
並且特別透露即將出品的下一個創世紀遊戲：Ascension 的某些畫片！

ELECTRONIC ARTS

美商藝電股份有限公司
台北市南京東路五段188號7樓
Tel：(02) 2747-6588　Fax：(02) 27476312

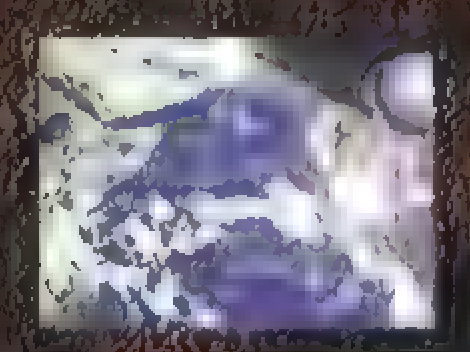
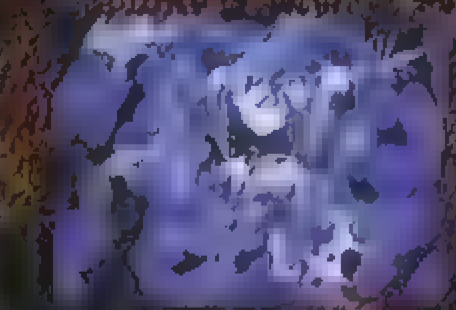
ORIGIN

F-15
擁抱藍天
Jane's
完全模擬 F 15F 戰鬥機
業界最真實的 F 15 座艙
完整網路遊戲功能支援
美商藝電股份有限公司
你，準備好了嗎？

超人氣的軍團
超買氣的遊戲

銷售直逼30,000套

炎龍騎士團外傳
風之紋章

炎龍系列漫畫競技賽

風之紋章

近期推出炎龍完整設定攻略

收錄炎龍系列所有人物設定資料 風之紋章完整攻略密技及編外連載小說

精裝典藏・限量搶購

DYNASTY

漢堂國際資訊股份有限公司

TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970

正當王子暗暗地為自己的聰明感到佩服時，
一股黑暗的勢力正逐漸籠罩著整個王國……

for
Windows 95
only

新新人類的中文RPG

所有指令及道具
皆以圖形表示

不會為了一分錢，
逼死一條英雄好漢

裝備的武器會隨著
提昇攻擊力及
改變攻擊方式

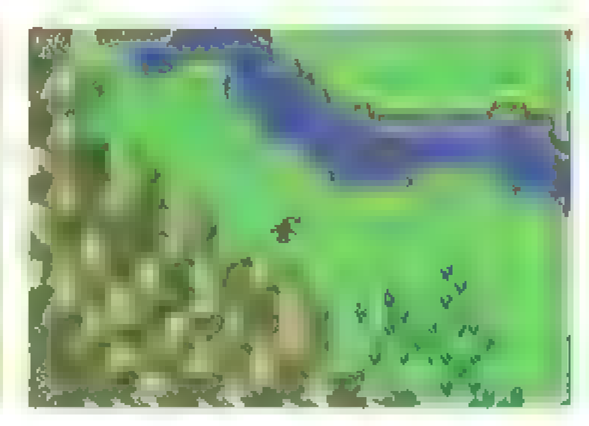
相剋作用，
給予致命的一擊

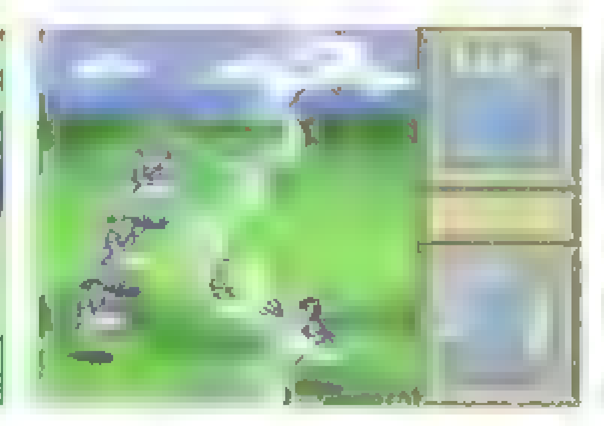
對GAME有興趣嗎？
我們需要你!!
誠徵　程式/美術
請電洽 8754932

1月9日
隆重上市

THE MYTH OF LIGHT

新·乞丐王子



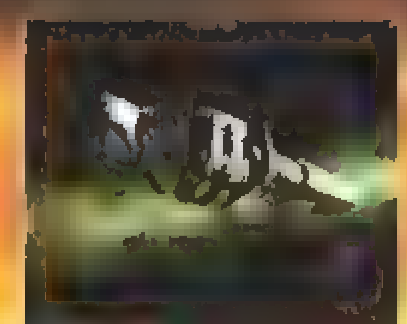


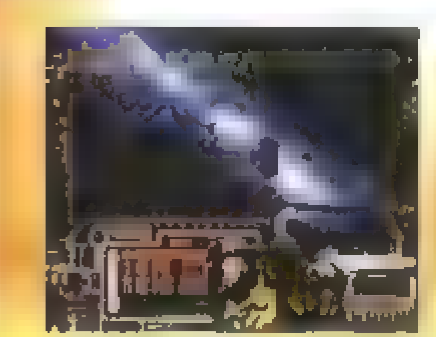
全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
台北市天母東路86號3樓
TEL (02)875-4932　FAX (02)873-0475

台灣區總經銷：
漢堂國際股份有限公司
高雄總公司
台北分公司

PARTICLE SYSTEMS 小組 年度力作

START THE WAR NOW!

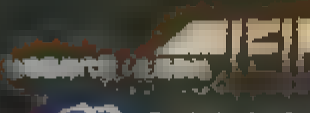


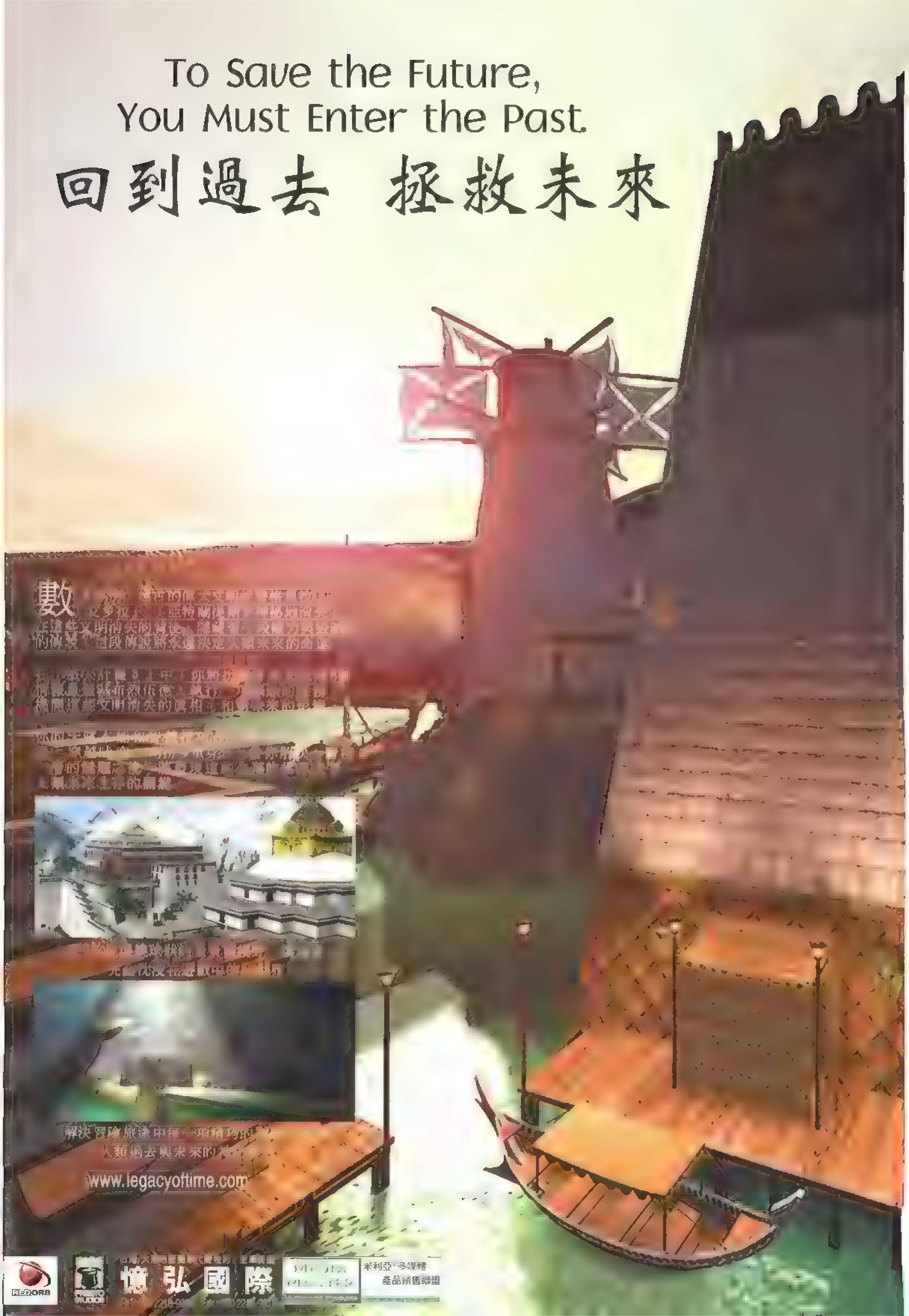


WINDOWS 95
CD-ROM

PARTICLE SYSTEMS

ocean





To Save the Future,
You Must Enter the Past.
回到過去 拯救未來
人類過去與未來的
www.legacyoftime.com
憶弘國際
產品銷售聯盟

旅人計畫3
LEGACY OF TIME

QQ系列
水滸外傳
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

全新 即

臨場感十足

動盪激烈

遊戲畫面色彩鮮艷，多種建築古意盎然，
加上極具魅力的聲光效果，將帶您走進中

鏡花緣

天崖奇旅
步入蓬萊悟天道
尋父心切
飄泊海外返仙班
百花降霄漢
何處覓芳蹤

時 戰鬥
人欲罷不能
戰鬥場面

操作方便，界面親和，對應『熱鍵』的使用，將使你從傳統遊戲的折磨中走出。

大地之劍

將上古希臘式神話搬上螢幕，結合了友情、愛情、親情的感人大作。
誇張有趣的肢體語言，讓圖素上的動畫不再千篇一律。主角人物會醫生及而有服裝上的變化。古希臘建築，給玩家不一樣的視覺感受。
造型奇異的怪獸，比一般SLG皆是人物戰鬥，更勝一籌。各式千奇百怪的魔法戰鬥，活潑可愛！
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

TOMB RAIDER II

STARRING LARA CROFT

古墓奇兵II 冒險家手冊 下

9 船員起居室 Living Quarters

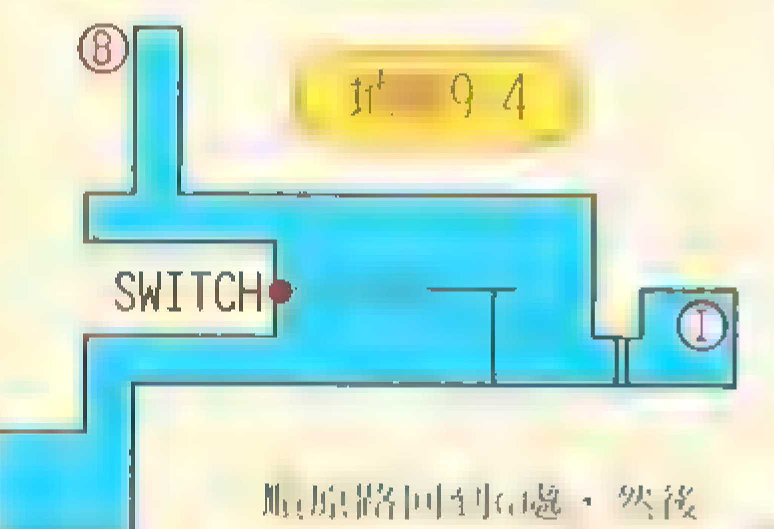
開始游進入洞口，左方有一個開關，去扳動它後，由前面A處開啓的門上岸。進去後橫過那些高高低低的路後，忽然有個傢伙衝出來，解決他後進入房內走到底，右爬上有窗口處的平台，會看到一個開關，不過現在還摸不到它。先通往B處吧！

由B處下去後，得將一些麻煩給解決掉，不過要離開這裡時，必須要小心從旁邊過來的鐵桶；等桶子滾過之後就可以往左邊走。進到一個有火焰的房間內，從右邊爬上去，轉個身面對牆壁，跳抓C處上面的裂縫，然後往右平移，爬到可以安全落地為止。

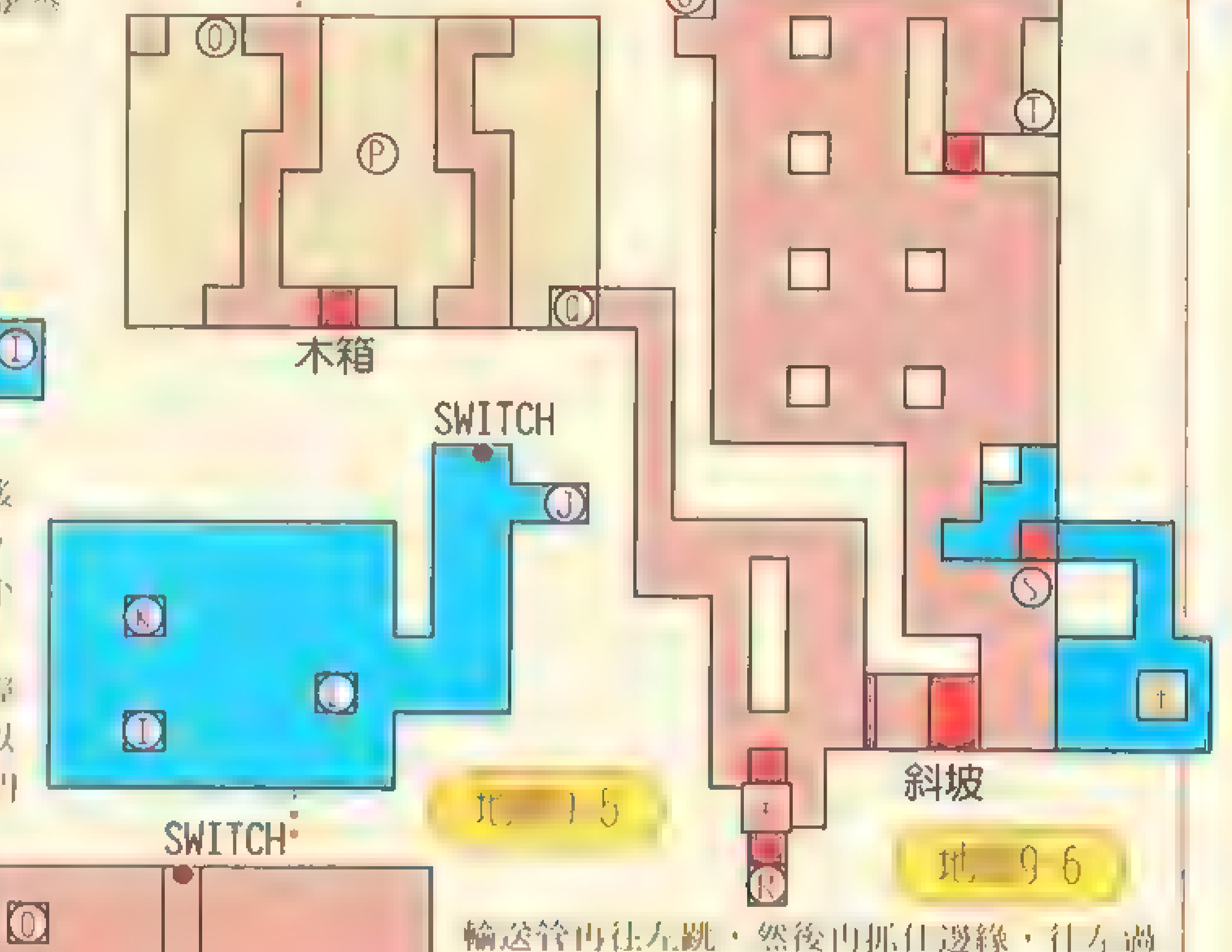
然後去啓動開關，將火焰關掉，再爬上左上方的通道，將裡面D處的開關啓動，使剛剛房間內的四根柱子改變其高低，然後再跳進房間中央E處的洞，沿著通道回到有蒸汽爐的房間。

回到房間後，爬上F處的平台，跳攀上第一個蒸汽爐，然後再跳上第二個，接著走到邊緣的位置跳上最高的蒸汽爐，用助跑跳到右邊的平台，可以拿到石龍；再跳上蒸汽爐，在這將守衛給解決後再跳到G處

順著通道直走到底，將箱子向前推一次，走進左方的通道，照樣將箱子往內推，然後從左方的洞下去到H處，將剛剛扳過的開關再扳一次，讓蒸汽爐回復原狀



順原路回到G處，然後藉由剛才改變的蒸汽爐柱，到了頂端往右跑跳，攀上有開關的平台上，啟動它後再助跑跳回蒸汽爐。這時原先那個有火焰的房間已經注滿了水，經由B處游上去，就可以啟動剛剛開不到的開關，後方的鐵門就打開了；進去會碰上蛙人，將他解決後游進I處剛打開的門



天花板在進入後會關起來，所以快速往J處游，會發現有一個開關，小心避開J處的大水蛇，啟動開關後就可以把K處的門打開。如果覺得氧氣不足時，可以到K處浮出水面暫時休息。

上岸後解決[illegible]，沿中間的小路走到M處開關的地方，用來開啟對面的門。進入這個打開的門後，往左方過去發現N處有兩個開關；拔起動右邊那一個，會看到後方的鐵板升起，然後再啟動另一個開關，另外一塊鐵板也會升起。以跑跳攀掛上鐵板然後往右移，然後再攀上最旁邊方的平台，去啟動那裡的開關，讓O處的天花板打開。

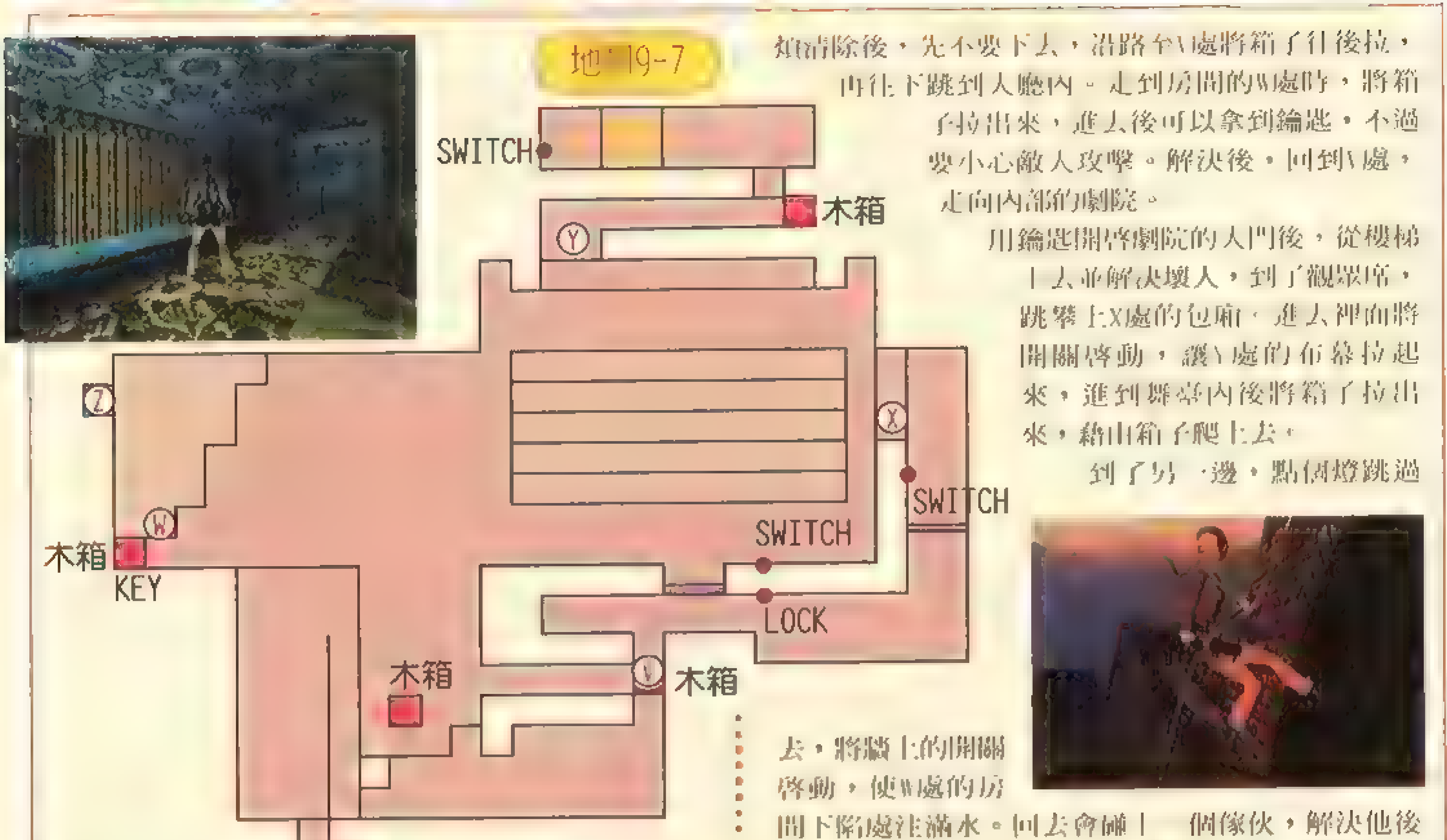
走到O處之後，先面對左邊的斜坡並跳躍上去，然後再立刻跳到右邊斜坡，再跳上右上方，並以攀爬抓住平台邊緣，順勢爬上去，然後跳到對面去；上去後一直走到箱子那邊，將箱子拉走，跳回輸送管再往左跳，然後再抓住邊緣，往左過去到底即可爬上，然後可以助跑跳到對面的Q處入口。不過這裡還有個較簡單的方法，就是直接從P處跳上旁邊的通路，也可以直接通往Q處

順此路過去，解決敵人然後進去他剛剛出來的地方，由於下面是碎玻璃，先從跳到上面的樹枝到R處，下去後走過去就可以拿到金龍了。不過要出來時得小心地慢步走過碎玻璃，再往上爬回通道

回到通道後，順著通道走向S處，滑下斜坡時要小心中間的易碎石板，然後經過水池，從右邊的窗戶可以看到玉龍，先靠窗走，一直到S處較低的地板時，稍停一下腳步，這樣地板才會下落，這樣就可以去將玉龍拿走了。

回來後繼續走到兩個斜坡前，從兩個斜坡間斜跳進去，不過妳腳下的地板也會毀壞，所以要走到T處，再助跑並向上攀跳抓住邊緣，然後往右平移就可以通過到U處

從U處往前走，會走到有許多洞的房間，將廠



頭清除後，先不要下去，沿路至V處將箱子往後拉，再往下跳到大廳內。走到房間的W處時，將箱子拉出來，進去後可以拿到鑰匙，不過要小心敵人攻擊。解決後，回到V處，走向內部的劇院。

用鑰匙開啟劇院的大門後，從樓梯上去並解決壞人，到了觀眾席，跳攀上X處的包廂，進去裡面將開關啟動，讓Y處的布幕拉起來，進到舞臺內後將箱子拉出來，藉由箱子爬上去。

到了另一邊，點個燈跳過去，將牆上的開關啟動，使W處的房間下陷處注滿水。回去會碰上一個傢伙，解決他後跳進水中游過去，上岸後向Z處前走就可以過關了！

10 甲板 The Deck

本關一開始馬上就要面對從右邊殺過來的壞蛋，尤其那個噴火的傢伙，要小心應付。將他們留下的藥包撿起來後，往右邊的A處又可以撿到彈藥。撿完後回到入口處，由右邊的B處跳到下面的水池，然後從左方上岸。上岸後就可以報剛剛那些魚吻的仇恨了！

靠右爬上亂岩，到右邊的C處將鑰匙撿起。拿到了後跳進水中面向船艙，左下方有一個空隙；游進那個空隙，再往右游會發現左邊D處有一個洞口，進去洞口後就有地方可以上岸。

上岸後解決壞人，然後從他來的方向過去，跳過石頭，並解決那個噴火的傢伙。在G處的位置那邊有個門，踩上去後會掉到下一層去，不過目前這裡是死路，所以先爬上去，然後到房間中央I處的木箱區。先將第一個箱子推到三個疊在一起的箱子旁，然後爬上去，把最高的那個箱子往前推，然後跳下來將第一個箱子拉回去，再到另一邊將箱子由往外推；再將後頭那個箱子拉出來，就會出現一扇門，然後用鑰匙去開啟它以進入房間。

入門後，立刻跳到F處的水中，往左游到底時，注意右邊牆上有一個開關，扳動它將G處通道內的天花板打開；然後順原路回到G處，進去後爬上樓梯，起動右方的開關，讓I處房間內的水退去。然後回到房間內，往下走到盡頭會看到有箱子，將箱子拉開就可以進入通道，走過通道再爬上H處的岩洞。

岩洞的左邊門口被螺旋槳給擋住了，所以繼續往水中去，然後從右方上去，但要小心敵人的攻擊。上去後，箱子那邊立刻有人過來「關照」，解決後去箱子後撿魚叉，並將水中的傢伙給解決掉，游到中間的柱子旁，那邊的

攻城掠地 Solution

看生命值有沒有滿，沒有的話先加個血，因為待會一定會大量損血；然後走進去剛

剛往左走的通道，從J處往下看，可以看到橡皮艇，上面有箱子，瞄準了嗎？現在妳要做的，就是跳到箱子上面去，看吧！我就說一定會損血！

將J處旁邊的鑰匙撿起，然後從橡皮艇上往下瞧，會看到兩三條鯊魚，用妳的武器將他們作成生魚片。然後回到先前的通道I處，這一次往右邊的K處走，從長

滿青苔的地板往上爬，到達最高層時就是沈船的甲板。

這時還沒有辦法打開房間的艙門，所以先往左邊直走。到甲板的邊緣往下看，可以看到一個水池，先誘出下面的敵人並解決掉，然後往下攀到L處的水池邊；在岸上先掃除水中的魚，然後跳進水中往左方角落游去，這時暗門會自動開啓，同時會有蛙人出來攻擊，先上岸去料理他，再回去剛剛的暗門內拿金龍。

回去水池邊，兩邊有一些東西放在箱子後及露台上，去撿起來。然後由右邊爬到下面去，走到

水草中有石龍可以撿。接著再到左邊岸上的I處。

從I處沿著通道進去，左邊有條路先別急著進去；先將藥包撿起後，右

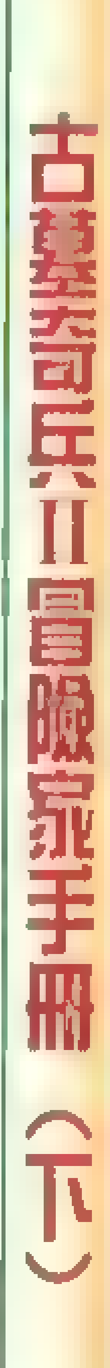
地圖10-2

地圖10-3

地圖10-4

地圖10-5

地圖10-6



甲板邊可以看到下面有一個高起的M處平台；跳上平台，然後再跳攀到對面的N處去，往右妳可以看到玉龍，先別理會它，再助跑到橘色的屋頂上，然後走到屋頂底部，轉身下去並抓住屋頂的邊邊，放手再立刻抓住下面的縫縫並爬上去到O處，再用跑跳跳進右邊牆上的洞口P處。

由P處順著洞口走進通道，走到底跳上較高的地方，再來要用一連串的跳躍，從左跑跳到右邊的平台，然後連續跳躍到斜坡上的平地，就可以一路到達斜坡最高處；解決兩個突然冒出的敵人後，由Q處走出山洞，用跑跳躍到對面的屋頂R處，走到邊緣往左跳到另一個屋頂上，然後由S處的洞裡跳進去，將裡面的人解決後並撿走東西，順著通道找到出口T處，這時出口的門會自動打開。然後拉出門邊的箱子，走進去並啟動開關，讓U處的門打開。

前往U處的房間，用鑰匙將門給打開，先點個火把，然後靠右走到開關並啟動它，這時要小心易碎石板，然後回到U處剛剛打開的另一扇鐵門，順著樓梯到達岩洞，往右走並往上看右，要跳上發光的V處平台，然後再跳到對面去，直接跳下到沈船的最高點W處，就可以撿到另一把鑰匙了。

然後往下回到X處剛剛看到玉龍的地方。用跑跳跳攀到左邊的裂縫，往右平移，再上去後慢慢走過碎玻璃，將玉龍撿起來接著爬回地面，回到下面橘色屋頂的貨艙H處，這時小心碰上兩名充滿怒火的傢伙。解決後跳到箱子上，就可以一直走到X處的門前，用鑰匙將門打開，就可以在Y處找到一個人使手杖，然後便過關了。

11 西藏山區
Tibetan Foothills

遊戲一開始時妳會從斜坡上滑下來，下來後立刻拔出武器對付飛來的老鷹，然後順著通道過去並滑下斜坡至A處。這時會有兩個大雪球滾過來，左邊那個比右邊那個快一點點，所以先站右邊，等左邊的一過立刻往左側跳。這時附近有個碎冰牆，進入後會遇到雪豹，解決之後可在盡頭的B處找到一些彈藥。

繼續往前又來兩個雪球，站在旁邊躲過後，爬進C處的山洞。走了一會兒後，會發現D處有個山洞被薄冰封起來，從左往右助跑跳過去並穿過後，立即跳起然後在E處安全著陸。

沿著通道一直走到F處的出口，將老鷹解決

後，發現對面有一輛雪地摩托車。首先先轉身背對河流，往下攀住邊緣，然後放手下去後從斜坡滑下，然後趕緊抓住邊緣，這樣就可以安全落地了。

走進旁邊的山洞G處，往左轉跳過水池，然後到對面的通道去，但要小心掉下來的冰柱。順著通道靠左走，走到大山洞前的H處，靠左走在水較淺的地方，往前跳一下，立即後空翻，讓冰柱先掉下來，然後就可以安然地涉水了。接著會來到河流的另一端，現在妳要登上河流左方的山上；首先跳到岩石上，然後用跑跳到對面有大藥包的平台上，然後再跳上旁邊的平台，就可以從這裡爬上去I處了！

在高地上先對付兩個壞蛋，然後去右邊撿起石龍，就可以坐上J處的雪地摩托車，向後面的山洞K處直駛而去；如果有敵人出現，就開車輾過去吧！

當妳穿過山洞來到L處的空地時，原本要騎車往右上方的山洞過去，不過入口卻被石牆擋住了，所以妳要從旁邊的L處爬進山洞，將箱子移到旁邊去，這時小心兩隻兇猛的雪豹。

然後再回去駕駛摩托車，先到空地中間的斜坡M處，向右越過通往山洞的斜坡抵達N處，再順通道往左騎。由直走可以看到通往左邊的斜坡O處，騎過去飛越一個大空隙抵達P處。然後往左轉，經Q處及R處飛過其他兩個空隙，便到了通往山洞的斜坡；然後盡全力往前衝，才能飛越進入S處的山洞。

進去後，馬上又要騎車飛越大峽谷，先靠右騎，然後從左邊的斜坡往右跳，到了對面著陸後靠右邊走，到了這裡最好先下車，免得摔下懸崖。靠左走妳可以看到一道門，不過開不了，所以先用跑跳躍過大峽谷並攀上右邊的懸崖，在山洞外攀上冰牆，爬進去T處啟動開關，這樣妳就可以再回去駕駛摩托車了！

從剛剛開啟的門進去U處，經過冰橋，進入一個山洞並將兩個麻煩清除。接著下車走出V處的山洞後，可以看到前方的斷橋有個大洞，而右邊的平台有玉龍。以跑跳跳到平台上撿起玉龍後，回去騎車加速飛過缺口。若你想要拿到底下的榴彈，可以沿著冰壁往下爬，不過要小心下面有成群結隊的雪豹。

飛越過斷橋後去後先下車，順著懸崖慢慢走到右邊的斜坡，先引誘上面的雪球滾下來，然後繼續往左走，先將扳動旁邊的開關，以將

斜坡
全
斜坡
④
③
④
②
彈藥
SWITCH
彈藥
門
藥包
木箱
KEY
（雪崩後）
LOCK
②
①
橋
Ⓨ
⑤

門打開進入山洞，到底時發現前面的冰壁下W處有座山洞，不過別被騙了，那可是沒辦法順利跳達的！

先回到斜坡的地方，然後跳上冰梯上的斜坡，滑到底時抓著斜坡的邊邊，就可以爬下W處的山洞了！到達山洞後，可以撿到鑰匙，然後跳下地洞後繼續前進，用槍將冰牆射穿，並將麻煩予以處理後，在X處左邊出口的位置時，要小心頭頂掉下來的東西。

去打開門穿過山洞後，會到達剛剛斷橋下面的峽谷X處，然後從旁邊的冰壁爬回洞內，讓所有的雪球都滾落後，就可以回去騎車從斜坡飆過去，進入另一邊的洞穴Y處。

由Y處往往右方走，穿過石柱進到Z處的山洞內，先下車在入口旁，用鑰匙打開旁邊的開關來讓橋昇起來，然後再騎車順著斜坡往上繼續走；在通過1處的告示牌時記著加速，會有一堆雪球滾下來砸人。然後進入山洞，然後妳會聽到一聲巨響，前方會被弄出一個大洞來。

沿路回到之前的山洞時，由於剛剛的雪崩，妳會看到地形有些改變；在四周不小的雪堆下，可找到鑰匙，但這時會有騎著武裝雪地摩托車的傢伙來「問候」妳！小心別被撞了，利用翻滾等戰鬥技巧將他解決，然後就可以換新車啦！

騎上車後一路往回飛奔，衝過斷橋後（想走路散步回家也可，不過蠻遠的，還得爬下斷橋的山谷下再爬上），再由原路往3處的木屋處回去。由於途中的山洞中會有個高地上不去，這時你就得走路回木屋。

到木屋旁邊後，用鑰匙開門進去拿彈藥及藥包，再扳動開關讓外面2處的門打開，這時又有三個身強力壯的傢伙冒出來，這時可別正面硬拼（不信可以試試，代價是很慘重的），快往回跑並將他們誘回山洞中，拉開距離並遠遠地解決他們。

進入2處的山洞口後，跳下地面後，立刻到往3處的高地上找尋地利，然後拿出武器招呼另一輛武裝摩托車。之後騎上摩托車進入山洞，先以全速從旁邊的斜坡飆到對面，再下車沿著冰壁往下爬取得金龍，不過落地後要先立刻往左跳以避開第一批雪球，然後略為進入洞穴後再往後跑以避開第二批雪球，這樣便可以安全取得洞穴內部的金龍。

爬回懸崖頂端，騎上摩托車繼續向前走；出了1處的山洞出口後，會有兩輛武裝摩托車迎面而來，不過只要善用車上的雙管機槍狠狠掃射，要解決他們可說是輕鬆愉快。到了山洞的另一端後，先下車將擋在通道的箱子推進去，然後再立刻騎上車，將聞風而來的所有敵人一一輾過。

騎入通道之後，發現盡頭是一處深不可測的懸崖，不過得提起勇氣騎車往前衝，這樣才能安然地進入水中。上岸後找到通道往5處走便可過關。

12 巴克漢僧院
Barkhang Monastery

沿著道路走到寺廟外面時，可以看到之前追殺你的人與僧侶兩方人馬已經打起來了，這時先等僧侶將入侵者解決後，再出面假扮是觀光客。千萬別攻擊僧侶！不然所有的僧侶都將變成敵人，與其兩面不討好，倒不如做順水人情，幫僧侶抵抗入侵者，他們也會有恩必報地解決妳往後即將遇到的敵人，將會使本關順利許多。

由於大門緊閉，得從旁邊牆上A處的樓梯爬上橫樑，上去後先跳上樓梯旁的平台，再從這裡往上跳；往前走在往右跳上去，往右走到不能前進為止，然後跳上B處的斜坡抓住邊邊，再放開手並快速抓住下面的縫隙，一直平移到左邊，就可以進到寺廟的二樓C處了。

射穿窗戶衝進去，會有一個僧侶出來，不過他會立刻跑開，這是因為有入侵者進入寺廟，所以他前去清除敵人。順著通道走，妳會看到一道鎖住的門，先進入通道底的房間E處，會有一個傢伙跑出來；將僧侶引來解決敵人後，往右邊的側門過去，又有一名壞蛋過來，同樣地僧侶也會幫你解決。

進去房間後爬上I處的樓梯到達二樓，拿到I處的鑰匙後，慢慢地走下斜坡，當到G處時有會有圓石滾下，這時立刻往右邊側跳閃避；等石頭過後，向有裝滿水的地方走去。

沿著斜坡到達水池邊之後，跑跳進入水中；由於水流的關係，所以要趕快游進水底的通道口處。先回水面回個氣，再繼續前進進入另一水道，並記得點個照明火把再沿水道進過去，因為有一些夾門要小心。

過了之後爬上J處的樓梯，妳會碰上一個僧侶，進到較黑暗的房間裡面時又有兩個殺手，要協助僧侶清除他們。在這裡最好也點個火，跳過燭台將第一個法輪撿起來；這時然後燭台會起火，於是得小心跳過火焰，再回到外面，然後將兩個箱子都拉出來，就可以離開了！

經過剛剛有落石的斜坡，回到二樓J處的大門，用鑰匙將大門打開後，直接進去大廳，讓僧侶把壞蛋收拾掉。然後往K處的通道，進入有陷阱的通道，先拾起房間內的鑰匙並回到大廳，然後由大門出去，往左轉進入D處的房內，用鑰匙將旁邊的秘門打開，再拿走裡面的紅鑰匙。

再由大門右邊的側門進去，穿過兩個溜溜球，將L處的門打開並沿著樓梯上去，這時會看到有火焰陷阱的通道，而旁邊有石像。從石像的中間過去往右轉，找到開關並啓動之後，會使火焰暫時熄掉，這時立刻衝過去。

穿過通道後往左走進空地，將敵人殺光後撿完所有東西，再啓動牆上的開關，讓地上M處的地門打開，然後跳進去並打破玻璃，將兩個菱形的寶石撿走，然後往右走啓動開關，讓天花板的門打開，再爬樓梯回到剛剛的地門。

回到剛剛有火焰的通道，順樓梯走時會看到兩座雕像，到中間的位置，將剛剛拿的寶石放進去，可以讓後面的大型雕刻後移而出現通往N處的通道；然後進入將牆的箱子拉出來兩次，在裡面可以拿到第二個法輪。

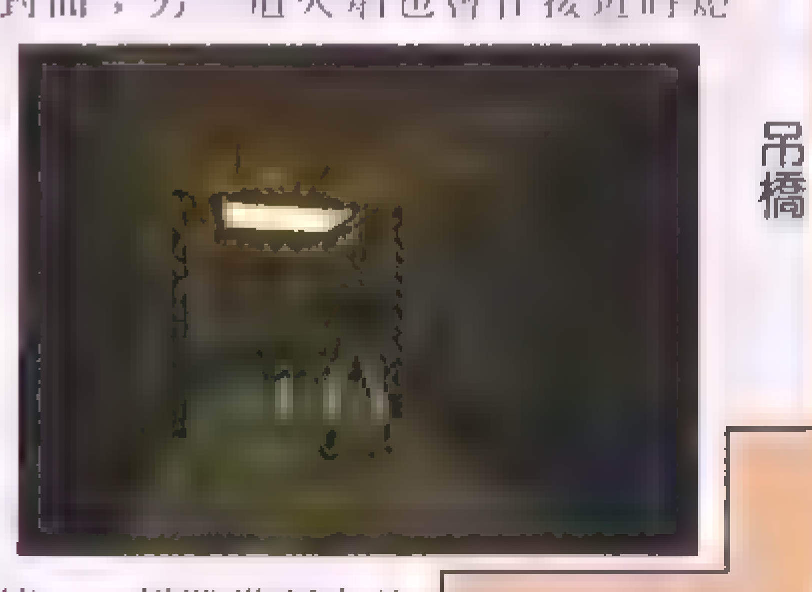
回到大廳後進入O處的通道，再到右邊P處的房間，將左邊的箱子拉出來兩次，然後將被擋住的箱子也拉出來，這裡可撿到一些彈藥；再走到酒桶旁將箱子拉到門邊，再拉到遮蓋著出口，將第二個箱子拉回原處，然後爬上箱子將上面的箱子拉出來，就可以拿到魚叉。然後回到剛才的走廊並直走，進去左邊的門，看到水池後跳進水中，找下樓梯，樓梯旁邊可以找到石龍。

接著回到大廳，進去Q處的通道，爬上樓梯，以跑跳跳到大神像的手上，再爬上有火焰的平台，從那裡跑跳到神像的頭部，再跳到右手的部份，然後看到牆上有一小洞；進去後使用第三顆寶石，讓神像內R處的地板門打開，再由神像正面滑下去，跑到神像背後，就可以拿到金龍。

進入大神像的下面，跳進R處剛才打開的地門，順著通道走，可以看到開關；啓動它後，前面的門會打開了！妳會看到牆上會冒出水來，所以推

箱子將水流給堵住，然後由H處回到剛剛拿石龍那個有水的房間，這時水池內的水將會全部消失。找到箱子後將它推走，就可以找第一個法輪。

然後回到O處的通道，走到底會在U處碰上一條很多陷阱的通道，首先走進火焰，這時它會熄滅，再往前走到邊緣，小心閃過大鐵球跳進洞中，然後爬上去，等到滾滾球過去後，跳到對面；另一道火焰也會在接近時熄



掉，一樣跳進洞內並爬上平台，再閃過滾滾球，就可以拿到鑰匙。在滾滾球左邊的通道過去，則可以拿到石龍及一些彈藥。

回到大廳，用鑰匙打開V處附近的鎖，讓V處地板的門打開，然後進去穿過地下道，爬上來後可去W處啟動開關，讓W處通往大廳的門給打開。回到左邊的出口，進去沿路走找到往上的樓梯。

上去後往右走，通過峽谷上的吊橋，將一些麻煩清理後，過了橋往右走到X處，便可看到另一座建築物；這時靠右邊的岩石爬上去到X處，以跑跳跳到建築物的上面，再由屋頂的門進去這裡，就可以拿到第四個法輪，然後再啟動開關往回走。

回到大廳右邊的O

處通道，進入P處房間後，走到底跳過地穴，再往右轉後從左邊的通道走到窗邊，這時會有不少敵人會從後面突擊；這時趕緊破窗而出，到達空地後啟動左邊牆上的開關，這時在此的一個傀儡會衝入門內替你攻擊敵人，不過由於敵人相當強，最好尾隨在後予以協助，不然敵人將會衝下來痛扁妳。從Y處的樓梯爬上去，爬到頂就可以拿到最後一個法輪。

最後回到大廳往神像左邊的Z處通道進入走，進到房間內後將所有的法輪放到牆上的缺口上，這時3處的大門將會開啟，進去祭壇後將前兩關拿的天使手杖放進去，再進去4處剛才打開的門就過關了！

13

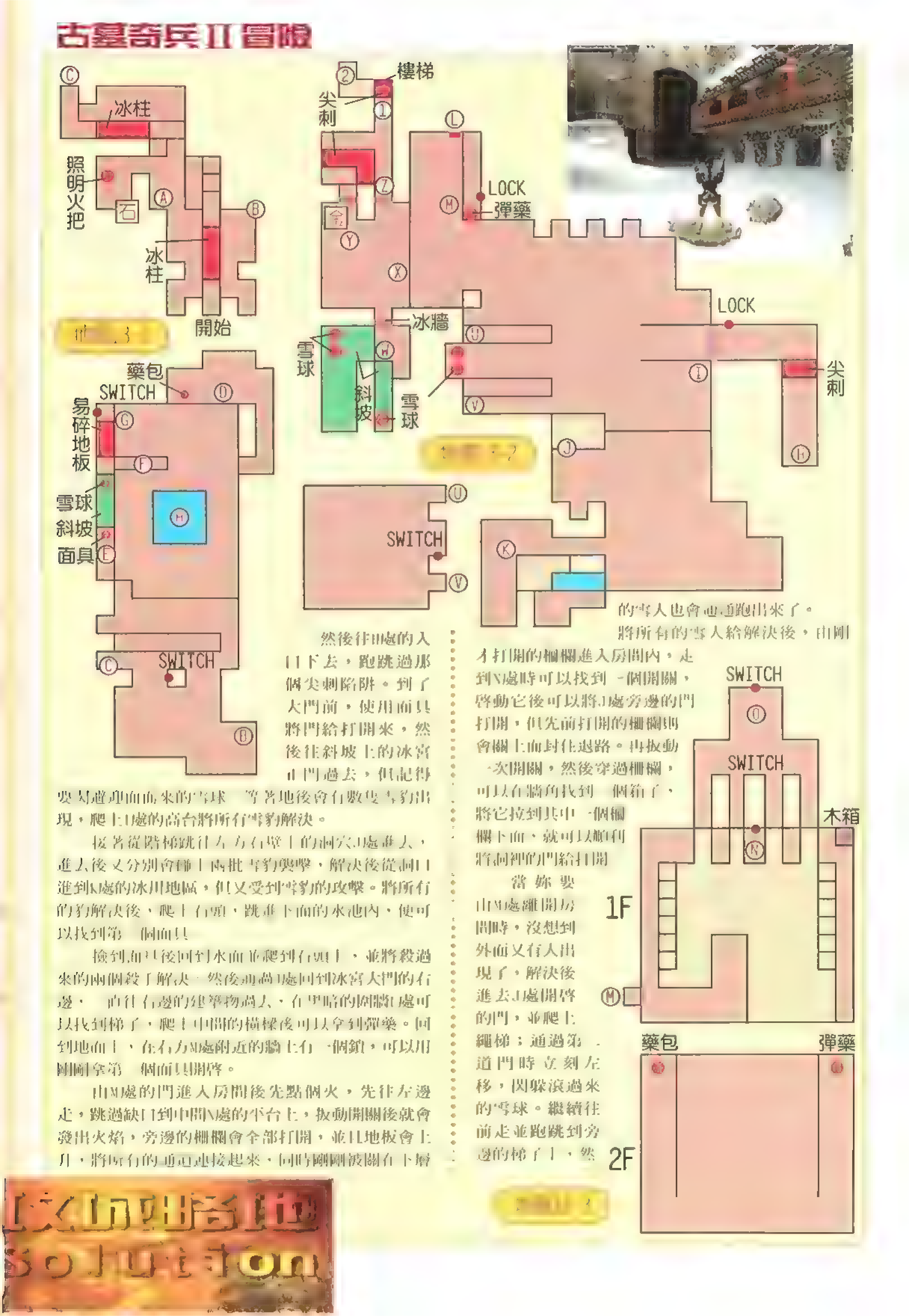
一開始穿過寺院的門後，小心上面掉下來的冰柱，最好從旁邊的斜坡往前避開有危險的階梯。通過門後，先攀上左邊A處的縫隙，往右平移直到可以爬上去為止，然後進入右邊的洞中，拿門口的火把及石龍後走。

回到右邊並從B處的樓梯並爬下去，這時最好小心點，因為得面對一個兇狠的雪人。之後走去將開關啟動，將C處的門給打開，這時會有隻雪豹出現，最好先隔著柵欄將牠擊倒。

由梯子回到A處的斜坡前，面對斜坡滑下去，然後快到底時前跳攀到對面的平地。順著樓梯走下，並小心洞頂掉下來的冰柱，然後經過C點的門，進到另一個洞中，並順著階梯下去，這時剛才的門會進來兩個歹徒，趕快解決他們。

等到上去空地後，先從右方進去D處拿醫藥包，並小心前來攻擊的兩隻雪豹；然後回到剛剛的階梯，左邊可以看到E處有一個斜坡，先上去一下讓雪球先掉下來，等雪球過了之後，在斜坡的木箱往右跳到下面突出的石塊F處。

然後順著斜坡走到G處樓梯的位置，但是要小心易碎石板；爬上頂端後，直接以後空翻（Ctrl+Alt鍵）跳到後面的平台。將此處的開關扳動一下，讓前方的籠子向上升，就可以在那個位置撿到面具，這時在空地中水池的水也會退掉，露出H處的入口



然後往H處的入口下去，跑跳過那個尖刺陷阱。到了大門前，使用面具將門給打開來，然後往斜坡上的冰宮正門過去，但記得要閃避迎面而來的雪球，等着地後會有數隻雪豹出現，爬上I處的高台將所有雪豹解決。

接着從階梯跳往左方石壁上的洞穴J處進入，進入後又分別會碰上兩批雪豹襲擊，解決後從洞口進到K處的冰川地區，但又受到雪豹的攻擊。將所有的豹解決後，爬上石頭，跳進下面的水池內，便可以找到第一個面具。

撿到面具後回到水面並爬到石頭上，並將殺過來的兩個殺手解決。然後通過L處回到冰宮大門的右邊，一直往右邊的建築物過去，在黑暗的陰影L處可以找到梯子，爬上中間的橫樑後可以拿到彈藥。回到地面上，在右方M處附近的牆上有一個鎖，可以用剛剛拿到的第一個面具開啓。

由M處的門進入房間後先點個火，先往左邊走，跳過缺口到中間N處的平台上，扳動開關後就會發出火焰，旁邊的柵欄會全部打開，並且地板會上升，將所有的通道連接起來，同時剛剛被關在下層的雪人也會通通跑出來了。

將所有的雪人給解決後，由剛才打開的柵欄進入房間內，走到N處時可以找到一個開關，啓動它後可以將J處旁邊的門打開，但先前打開的柵欄則會關上而封住退路。再扳動一次開關，然後穿過柵欄，可以在牆角找到一個箱子，將它拉到其中一個柵欄下面，就可以順利將洞裡的門給打開。

當妳要由M處離開房間時，沒想到外面又有人出現了，解決後進去J處開啓的門，並爬上繩梯；通過第一道門時立刻左移，閃躲滾過來的雪球。繼續往前走並跑跳到旁邊的梯子上，然

後一直爬到頂，進去後從洞中跳入P處的水中。

進入水中後趕快游上岸並將水中的三條魚解決，然後再跳回水中，穿過水中的縫隙以游到另一個洞中，然後從右方陸地的Q處上岸。沿著石壁走，當心掉下來的冰柱；走到R處後，往上看可以看到一個樓梯；跳攀上樓梯後，快爬到底時來個後空翻，就可以安全著地並撿走玉龍。

再來潛入水中，游到洞後面的一扇大門，轉個身跳攀到S處的柱子上，再往前跑跳抓住梯子；往上爬到底後再後空翻，便可以在橫樑上落下。再來啟動開關，將圖右的大門打開，進去大門後走向中間T處的方向右走，將機器啟動，讓通往冰宮的大門打開，然後原路走回大門前面。

往大門內並用跑跳跳到對岸，這時上面有雪球下來，於是先跳到右邊的平台上；往下一看，可以看到許多雪豹，將它們解決後，往下爬下去，將轉角的彈藥及藥包撿起來，然後往右方走去啟動開關，然後由旁邊打開的U處或V處的門回到大門去。

再從W處跳上前面的斜坡，竟然又有雪球下來！閃過後，往W處的左邊看去，會發現另一道斜坡，走到斜坡下，跳上去讓雪球下來，當然妳也要閃避它；然後往雪球滾去的地方望去，真好運！雪球替妳打破冰牆，開了一條路！

走過已打開的門後，進到一個牆上有兩個門的房間內，先踩過X處的地板，這時前方的門就會開啟；馬上跑上去，跳過尖刺往右邊的平台過去，並爬上Z處的牆壁，便可以看到橫樑上的金龍。

將金龍撿起後，回到地上由另一道門出去，然後跳過雪球到打破的冰牆附近，接著跑步踩過X處及Y處的地板，然後跳回有尖刺的房間，往前直走進I處剛打開的門（有時間限制），然後趁勢跳攀上梯子，爬到下面的通道往Z處直走就可以過關。

14 雪冰宮
ICE Palace

當妳來到A處的小房間後，發現沒啥路，只有一個大鐘；拿槍射那個鐘，就可以使旁邊的門給打開，通往一個大廳。

先往右走，踩上B處的小彈板，便會被彈射到二樓上面去，底端可找到藥包。到C處則可以看到一個吊鐘，拿出武器並跳下一樓C處的彈板，往上彈並同時射擊吊鐘，可以將地上D處的第一道門給打開；當妳落下時收起武器，並抓住前方的斜坡，就可以安全着地。

然後再往大廳中間的C處彈板過去，面向E處的方向踩上C處的彈板，往上跳到最高時，抓住二樓E處的橫樑邊緣並爬上去。上去後向左尋找可以找到彈藥及開關，啟動它後會將所有雪人放出來；回到橫樑旁再爬到下面，將所有的雪人給解決掉。

將所有的雪人解決後會到二樓，由於所有門都已經開了，所以往F處過去，裡面可以拿到藥包；走到右邊時又會有雪人衝下來，將牠幹掉後走上樓梯，可以找到開關，啟動開關後回到出口，

1F
門
A
吊鐘
開始
B
C
E
G
H
D
吊鐘
斜坡
地圖14-1

透明橋
F
石箱
4F
斜坡
H
I
J
吊鐘

2F
SWITCH
藥包
B
C
吊鐘

3F
SWITCH
彈藥
E

M
N
藥包
地圖14-3
藥包
LOCK
O
吊橋
E
P
SWITCH

發現I處的牆是可拉出的；將牆壁拉出後，就可以進去房間內並看到金龍。而對金龍大膽地直走過去（其實這裡是一個透明的橋），爬上平台就可以拿到金龍。

然後回到大廳一樓，往G處彈板的方向進入，會看到D處還有一道門沒開。往左邊高處走去，發現剛剛啟動開關已經讓窗外的棚子開啟，所以可以往左踏上G處的彈板，彈跳到棚子上，然後抓住棚子的邊緣並往右移，可以看到對面的吊鐘；一樣是用武器去射擊，讓D處的第一道鐵門開啟。爬到下方的斜坡，滑下去並抓緊斜坡邊緣，等到妳安全落地後，穿過D處的門到達H處的彈板。

從左到右踩上G處彈板，抓住斜坡的邊緣，然後往右平移；移到坡右邊的H處時就爬上去，因為會往下滑，所以趕快後空翻跳到後面的斜坡，然後再在兩個斜坡之間往返跳躍，同時舉槍射擊斜坡上的吊鐘，擊中吊鐘後放手抓緊斜坡邊緣，往右平移至I處，並由右下方的斜坡滑下至一樓。

然後再踏上H處的彈板，面向二樓的斜坡，便可以順利跳上兩個斜坡間的平地，並看到I處已經開啟的門。

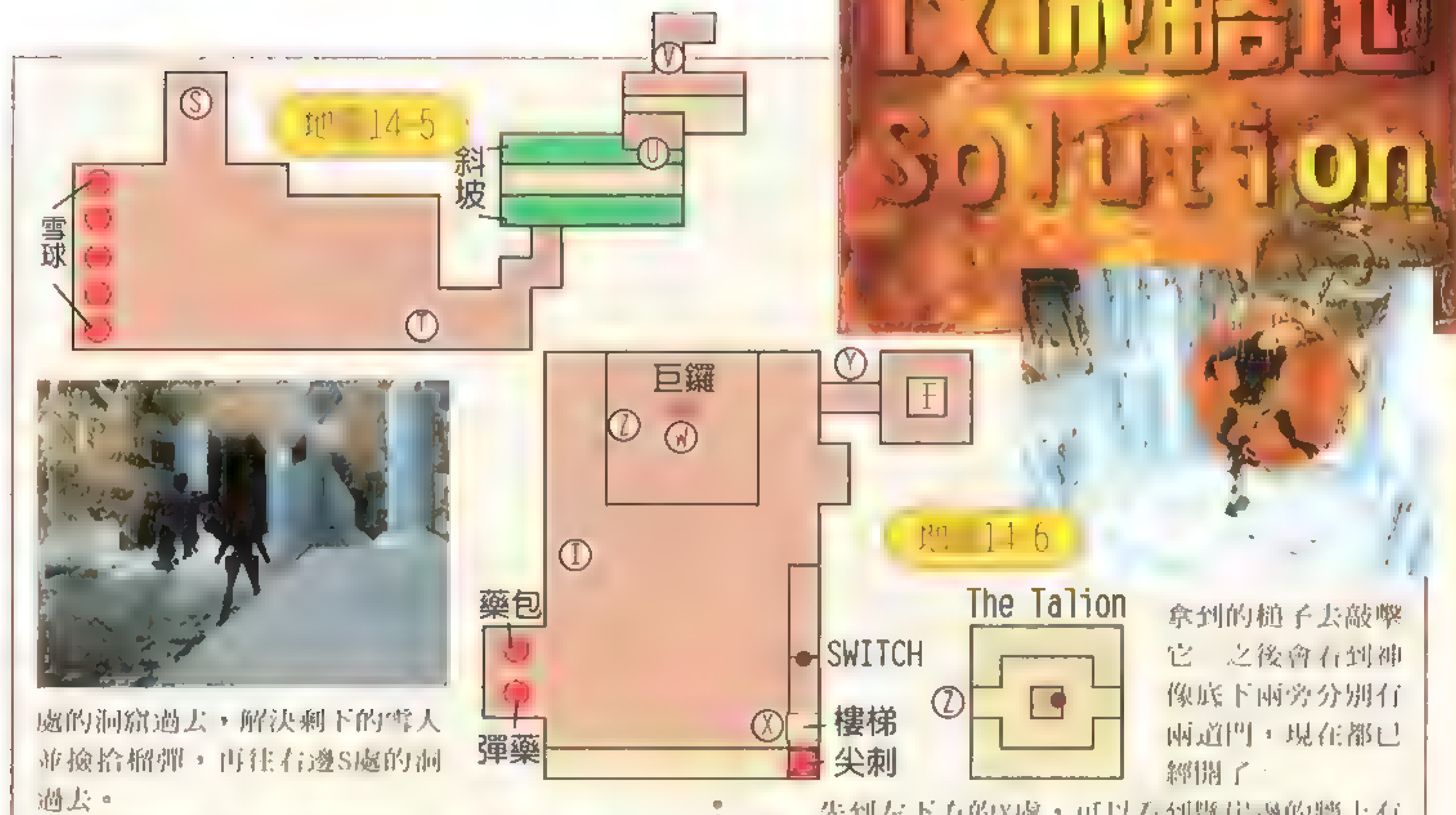
穿過I處的門後跳到橋上的梯子，爬上去從右邊著地，走出窗台，用跑跳到中間的通道，並將雪人給解決掉。然後進入右邊黑暗的洞中，點個火之後可以在入口右邊看到三角形的裂縫，跳進去後可以撿到石龍。

然後往右通道走，可以看到K處有一道沒開的門，而左邊的盡頭則是醫藥包。從大石頭中間往L處前進，注意老虎的襲擊，解決後可以在L處的石碑上撿到面具。拿到面具後回到K處，發現剛才的門已經開了；進去將雪人解決後，到了M處的房間內。

小心不要掉下去，先將N處附近的醫藥包拿到後，再走到E處的洞邊，點個火後將照明彈給丟進洞中，便會發現下面有一個地方沒有針山；從這裡跳下去，然後再點個照明彈，解決雪人之後，繞一圈後可以撿到彈藥。

撿完後爬上窗台，找到那個可以用面具開的鎖，將面具放進去後便可將O處的門打開，同時別忘了撿藥包。進入O處的門後，走過橋並往左看會看到第十三關的巨大火盆。往左跳到P處的開關旁，將開關啟動並將火盆打翻，掉下來的火油會讓地面的冰溶解而出現一個湖。

下到地面並到湖旁時，先將地面的兩隻老虎解決，然後再跳進湖中，可以在水底的Q處撿到鑼槌，然後趕快上岸，以免得被魚攻擊。將魚幹掉後再於這潛入水中，通過縫隙直游到可以踩到地面時，便拿出武器將岸上的雪人幹掉；如果雪人衝來時，只要進入水裡便不會被攻擊。往左邊R



處的洞窟過去，解決剩下的雪人並撿拾榴彈，再往右邊S處的洞過去。

走進去後要小心雪球滾下；閃過兩批雪球後，往斜坡下走時又有一堆雪球滾過來，所以得立刻跳到T處的小台上。由T處進到洞中後，面向後滑下斜坡並抓住斜坡邊緣，然後平移到左邊去，快到旁邊時爬上斜坡並後空翻，便可跳上U處的平地；然後跳過懸崖，抓住對面的冰牆，攀進牆上V處的洞中。

記得先加個血，向後滑下斜坡抓住邊邊，再放手往下落。著地後會在W處看到一個大銅鑼，用剛剛拿到的槌子去敲擊它。之後會看到神像底下兩旁分別有兩道門，現在都已經開了。

先到左下方的X處，可以看到懸崖邊的牆上有一個梯子，從這爬到底後點個火再往右過去，看到開關後去啟動它，就會將Y處的門打開，進去後可以拿到玉龍。

現在可以從神像旁邊的Z處側門進去了，然後跳到中間的高台將The Talion拿到，這東西可以開啟神殿的門。回到外面後，將會碰上一個巨大的鷹面人身獸的襲擊，不過跳上I處的高台便可以輕鬆地將牠解決，然後就可過關了！

來到西安後，用剛剛拿到的Tailon讓神殿大門開啟。進去後看到眼前有個巨人圖騰，直往前一探究竟時，卻因地板陷落而從A處掉落。記著接近A處時先面向後方，以便等會取得金龍。

滑下斜坡時上面會有個大石頭滾下，同時還得小心地跳過斜坡上的大刀；沿著斜坡一直滑下到水道轉折處附近時，先往右跳以讓面朝後，然後在快到水道盡頭時攀住邊緣，再往左移動便可以在旁邊的洞中取得金龍，然後再跳入水中。如果不想那麼麻煩地取得金龍的話，就讓其自然下滑即可。

進入瀑布後，會被急流衝到底部的水池B處。這時會有兩條魚游過來，將牠們解決後，順著魚的路線游到神殿的大門前。先從右邊潛到水中，找到水下面C處的通道，然後游進去可以拿到藥包，同時也可以看到鑰匙在門後面，只不過目前拿不到。

回到神殿的大門前，左邊的平台上有彈藥可以撿，不過爬上階梯時會有老虎衝過來；將牠們解決後，往神殿的左方過去並踏上D處的彈板，這樣就會被彈到屋頂上面去。往右走過去，啟動牆上的開關，然後抓著屋簷跳到地上。

將老鷹解決後，潛入水中游到瀑布下面，然後在E處的平台上岸並爬上梯子；上去後拔槍清除通道中的蜘蛛，接著會進到一個房間內。走到邊緣的位置，往下看會看到下面是岩漿池，面朝後從中間的繩梯下去，到達斷處時放手讓自己往下掉，並快速地抓住下一段的梯子；這時會看到石龍，不過要回到平

地圖15-1
A
開始

古墓奇兵II 冒險家手冊（下）

地並再攀住邊緣，然後抓著裂縫往左移，直到可以爬上站立為止。然後繼續往左走，從這裡的梯子下去，到斷處時再放手，下去後趕緊抓著梯子並爬上平地，然後往右並抓住裂縫往右移到石龍下方，再爬上去即可拿到石龍

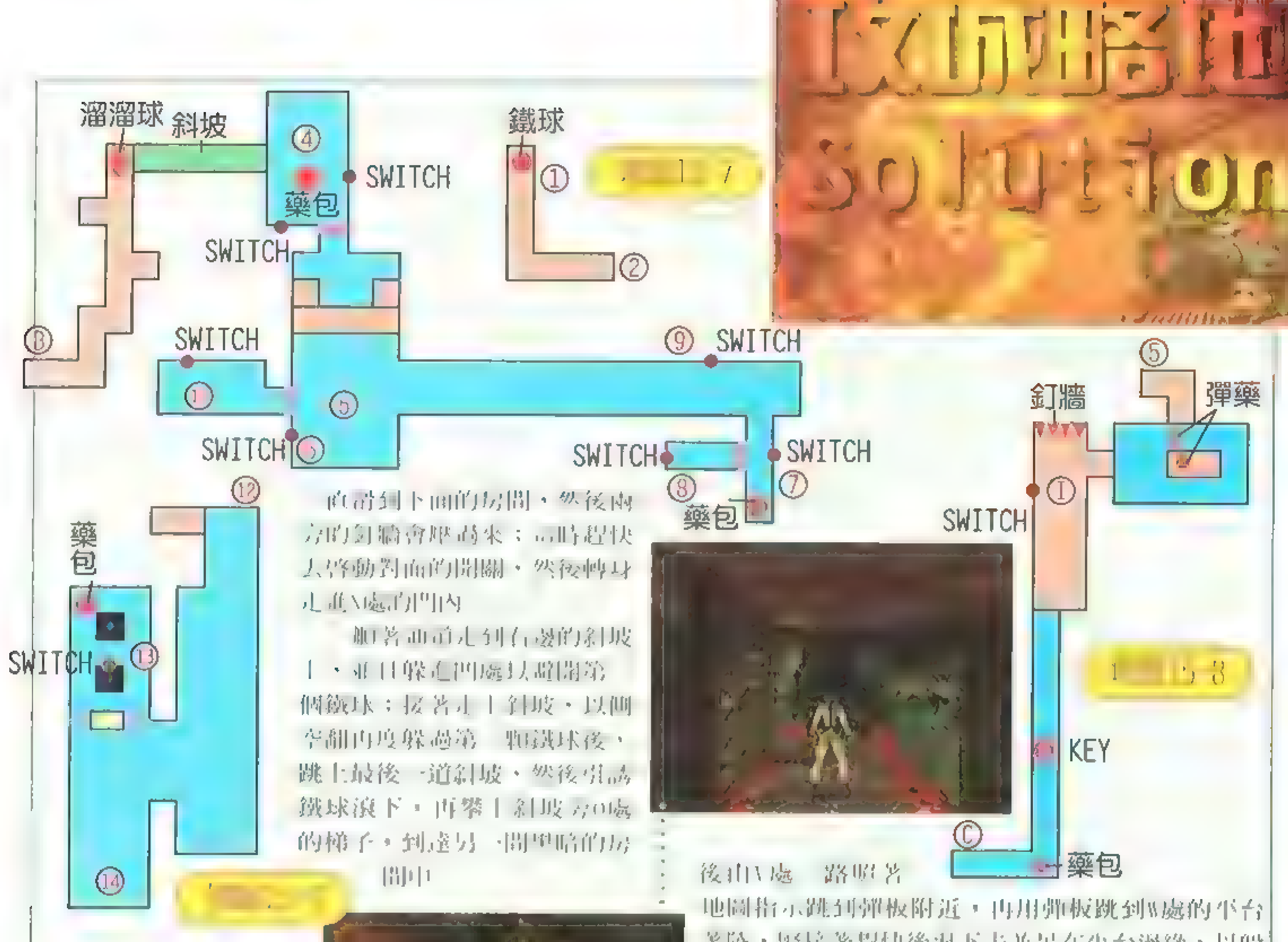
回到剛才的地方後往F處的方向，走近梯子時要小心蜘蛛，然後爬上梯子，便可以到一個尖刺的房間。先攀上尖刺後面的牆壁，往右爬到G處最高的地方，到頂後先往後空翻跳上屋簷，再跳回牆壁直爬到邊G處的平地

慢慢走到屋簷邊，看到對面的牆有一個入口，通過懸空的易碎石板到最後一塊地板，讓它自然掉落並取得彈藥。然後從取得彈藥處跳往對面的H處斜坡，滑到H處的滑坡時就立刻往右跳，就可以安然著陸並取得榴彈

爬上右邊的岩石，抓住上面的裂縫並往左平移，直到能夠爬上去的I處為止。接著將旁邊開關啟動，讓神殿的大門打開。接著爬到左邊的洞口，跳進瀑布下的水池，往左潛進去就可以回到J處的神殿大門前

穿過神殿的大門J處，進到一個黑暗的大廳中，有四個石像機關在走近時就會啟動。從中間走過並拾彈藥後，爬上右方的入口到達K處。進入依照地圖的指示，先跑跳到對面的斜坡，當往右滑下時，立刻跳到對面的斜坡上，然後趁滑下時再跳到對面，一直跳到牆角的小斜坡下去，然後直接跳往較高的平台L處並攀住邊緣。

上入口處後後，[illegible]並用跑跳並攀住對面的石頭，爬進牆上的M處通道中。進入通道後，腳下的地板會下落，順著斜坡會



直滑到下面的房間，然後兩方的釘牆會壓過來；這時趕快去啟動對面的開關，然後轉身走進X處的門內。

順著通道走到右邊的斜坡上，並且躲進門處以避開第一個鐵球；接著走上斜坡，以側空翻再度躲過第二顆鐵球後，跳上最後一道斜坡，然後引誘鐵球滾下，再攀上斜坡方O處的梯子，到達另一間黑暗的房間中。

點個火後繼續往四處查看走，會找到一個開關，啟動後回頭將後面的老虎解決掉。然後開關左邊有個入口，攀上P處的梯子時，同時要小心下面有兩處大刀，抓好時間以避開刀子並滑下斜坡，會到達一間有溜溜球的房間，抓好時間躲閃過這兩個溜溜球，便可走到大廳的上面。

走到神殿上方的橫樑時，將老鷹給解決掉後，走跑跳到Q處，將牆上的開關啟動，讓對面的門打開後，馬上轉身連續跳躍，趕在門關起來前進入通往R處。

由R處順著通道來到一間有幾個晃來晃去的鐵沙袋地區，因為橋下都是岩漿池，小心別被鐵沙袋撞下去了。抓好時間閃過那些晃動的玩意，過了橋後先去啟動右邊的開關，讓通道的地板上升，然後再側空翻到左邊，將另一個開關啟動，讓裡面S處的門打開，然後趕快衝進通道，以免又回復原狀。

進去後一直往前衝，後面會有石頭滾過來，這時可以用後空翻來閃過，閃過後用跑跳到對面T處的平台上，站在這裡抬頭一看可以看到巨人的雕像，地上則有一個金色的龍頭可以拿。

然後跳到右邊的平台，爬上黑暗的房間內；將房間內U處的開關啟動後，讓岩漿池的高台升起，然後由V處一路照著地圖指示跳到彈板附近，再用彈板跳到W處的平台著陸，緊接著趕快後退下去並抓在平台邊緣，以躲過滾下來的石頭。

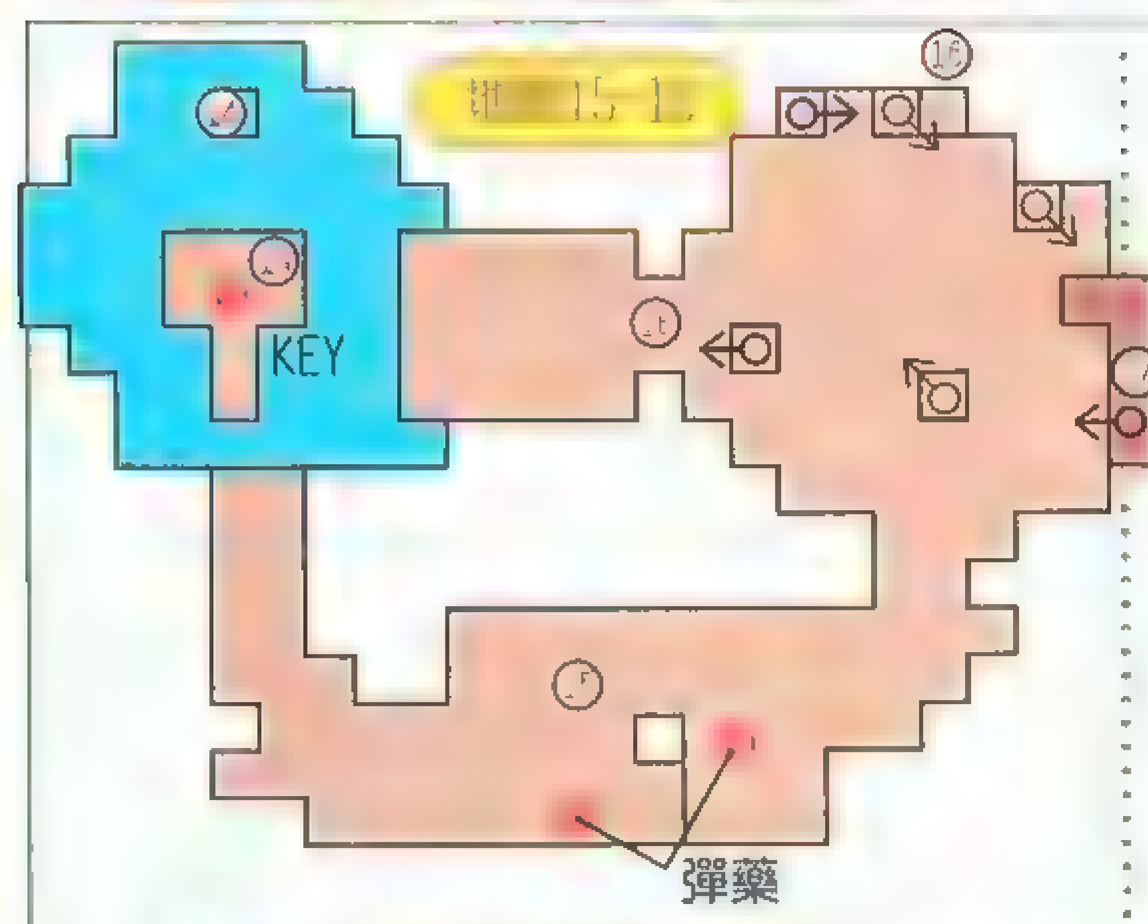
然後爬上去，跳到上方的高地，用同樣的手法躲過石頭，然後再照著地圖指示跳左上方X處的出口，進到一個房間中。如果要取得玉龍，就利用Y處的彈板彈至Z處的柱子頂端，再跳過去可取得玉龍及彈藥，然後再度對準斜坡跳回W處附近，進入X處的房間後，將有肖像的石頭往後拉兩次，再走進通道將開關啟動，便可以開啟T處地板的門。

由斜坡往下走，後面又有石頭滾下來，趕快走到右邊A處的出口，由斜坡滑下回到大廳上的屋簷。等底下的兩隻老虎出現並將牠們解決後，再回到大廳，在左邊的門上用剛剛撿到的龍頭，打開通往B處通道的門。

穿過此門順著通道走過去，當心路上的溜溜球；一直到最後由右邊盡頭的斜坡滑下去，會到達C處的大房間。牆壁上有很多開關般的圖形，不過只有三個是真的開關；在天花板壓下來前去扳動這三個綠色開關，然後角落的石塊便會打開一條通道。

將水中的魚給幹掉，然後去將左邊的彈藥給撿起來；然後涉水而過，到達D處的房間中，爬上高處並將魚幹掉後，跳進水中扳動E處的開關。然後游往開關對面的水道，在右邊的F處有一個開關，先不要動它；繼續游進右上方的通道，將G處的開關啟動以打開將左邊的門，然後游進去再啟動8處的開關。接著往回游，啟動F處的開關，當被水流衝出去後，趕快上去呼口氣。

古墓奇兵II冒險家手冊（下）



補完氣後再潛進6處開關旁邊的門，裡面10處有一個開關，可以讓5處上面的門開啟，然後妳再扳動6處的開關，讓水位再升上來，然後游到上面進入5處剛才打開的門。

從5處進入房間後可以撿到一些彈藥，然後進去隔壁的房間啟動11處的開關，這時旁邊的釘牆會壓過來，得趕緊從洞口跳進水中，以免被夾死。水流會將妳沖到金鑰匙的位置，拿起金鑰匙之後，門也會自動打開，一直順著通道就可以回到神殿前的C處。

再一次回到水中到瀑布下的水池，然後由平台上岸，在梯子那邊的E處附近有一個鎖，用金鑰匙便可以打開水中12處的門

等12處的門開後，就跳進水中游進門內，直線往前游，右轉進入旁邊的通道，進去剛剛開啟的門，繼續前進在第一個柱子13處那邊可以找到開關；扳動它時會有一條魚出現，最好別跟它鬥，魚在水中可以呼吸，人可不行！向左邊的出口過去，回到出口的平台，上岸後再解決那條魚。

然後在潛進水中，游回剛剛的房間，在左邊的牆角有藥包可以撿，再游到通道的另一端，那裡14處的門已經打開，從這裡上去回到陸上，解決另一條魚後爬上山洞的入口15處。

爬上岸並進入15處的山洞後，會碰上一堆蜘蛛，靠右一直往前走，在大蜘蛛網下面可以撿到東西。進到深一點的地方時，會有幾隻大蜘蛛，由於山洞很暗，最好開個燈。

先攀上可以爬上的16處平台，然後用跑跳跳到對面的高台，往上看可以看到一塊石板，跳攀上去後往右前方跳躍，然後在往右跳上對面17處的平台。這時會出現一隻大蜘蛛，小心別被擠下去了。

然後由17處往下跳到山洞中間的石柱上，再跑跳到另一根柱子上，再原地跳進山洞18處並通往出口；接著在洞穴的邊緣跑跳到對面的石頭上，攀上19處的石頭就可以撿到銀色鑰匙。

跳進水中並游回神殿大門前，用鑰匙將右邊20處的側門打開。進入房間後，爬上木台跳上右邊斜坡的平台，但是有石頭會滾下來，所以馬上跳到右邊的平台閃避。爬上斜坡後，將彈藥撿走，然後從左邊的出口去吊橋那邊，將老虎及老鷹幹掉後，進到房間內又有一隻老虎出現。

爬上21處的斜坡，往後連續跳到後面22處的平台，先不要去右邊的通道，進到紅色的房間23處，在左邊牆上有道裂縫，從這裡斜跳去抓住24處的繩梯；下去將彈藥撿起，然後跳進25處的池中再由原路回來。如果想省點事的話，就不用去管彈藥了。

回到紅色的房間23處，又於上面通道有溜溜球，所以不要爬上去；背對平台並面對牆壁，然後往後跳兩次，就可以安然進到上面的房間。這時又會碰上一個溜溜球，但目前還不會動，所以先將骨頭邊的東西撿走，再趕快衝到外面的吊橋。到了對岸後移到左邊的26處去，這時溜溜球就會開始移動；啟動牆上的開關，然後小心老鷹的攻擊。

等溜溜球到底並往回時，跟著溜溜

球循原路回到22處，接著爬上有彈板的斜坡，背對第一片彈板，往後跳上去，便會彈到其他的彈板，就這樣一直彈到27處的頂端。跳到旁邊的通道，由於前面的門已經開了，所以就從這裡進去。

進去房間後，往前走用跑跳到28處的平台，右邊的牆上有個鎖，但目前沒有鑰匙，所以先跳到右邊的通道中，然後趕快爬到29處的樓梯上，免得旁邊壓來的釘牆刺到

爬到最上面後在右邊落地，跳過地上的尖刺，攀上30處的梯子，然後藉著梯子往上前進；接著順著通道前進，找到31處的開關就扳動它。然後往32處走，會看到一條金龍，在它旁邊的柱子上就有鑰匙；用跑跳跳到平台上，然後在一路跳到石柱上，就可以得到鑰匙

當妳拿到鑰匙後，從金龍身上的斜坡滑下來，便可以回到大門邊的高台33處，然後去用鑰匙將28處那個未開的鎖開啓。再回到大門前，跳往34處剛出現的地板，再攀著牆上的梯子一路爬上去，然後跳過針山後繼續爬上通道，便可到達31處。

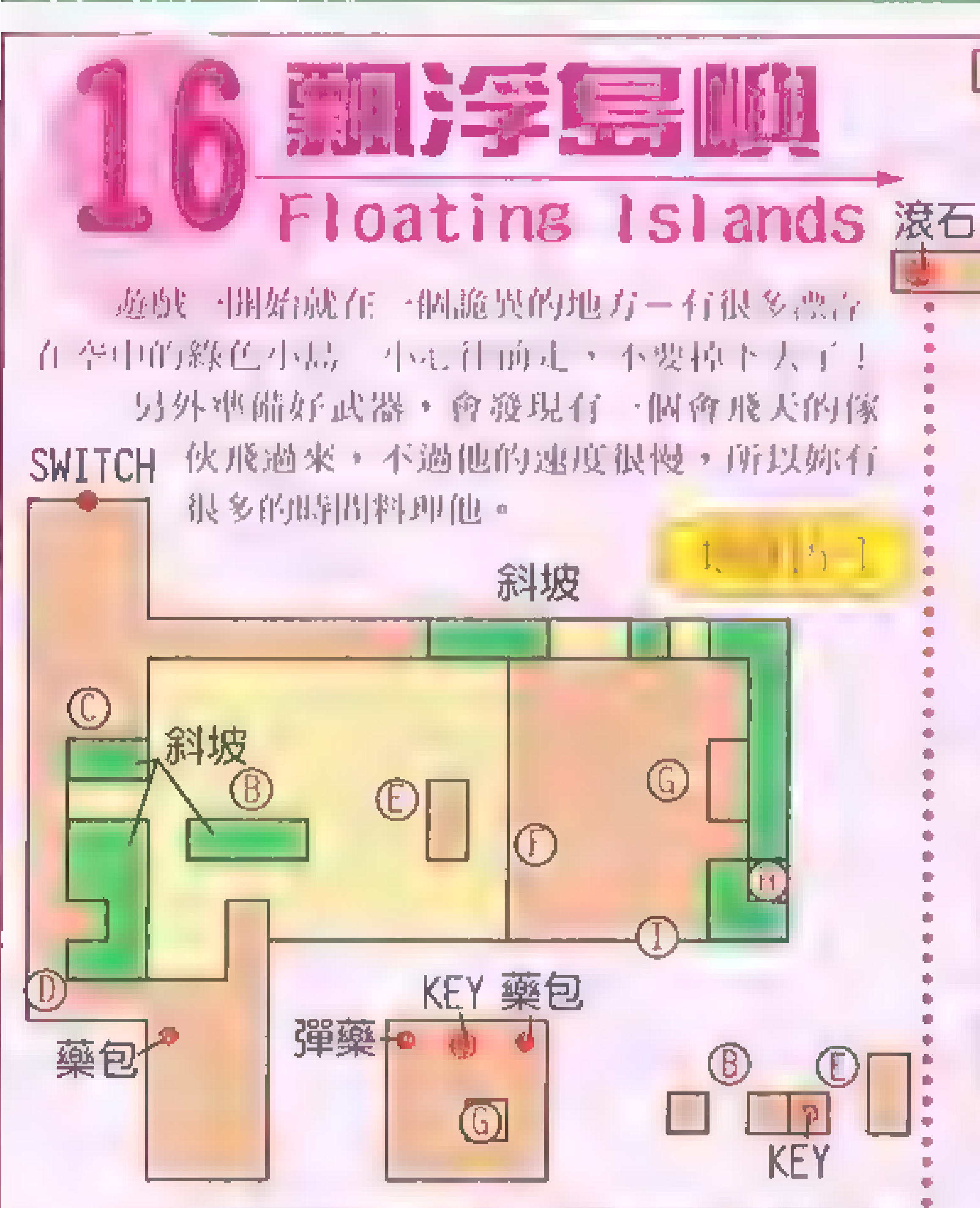
這時發現35處的門已開了，同樣又會看到另一條金龍，由35處按照地圖指示便可跳往龍頭附近36處的位置。在右柱旁可以找到梯子，順勢往上爬，一直到大刀的下面就往後跳上斜坡；當快從斜坡滑到底時，趕快再往前跳攀到梯子上，繼續往上爬

又到了另一個大刀下，一樣是往後跳，但是要在半空中轉身（END鍵或上下鍵），然後抓著梯子往右上方爬過去，當妳到頂後，就過了這一關。

16 飄浮島嶼 Floating Islands

遊戲一開始就在一個詭異的地方－有很多懸浮在空中的綠色小島，小心往前走，不要掉下去了！

另外準備好武器，會發現有一個會飛天的傢伙飛過來，不過他的速度很慢，所以妳有很多的時間料理他。



地圖16-1

先往左邊撿藥包，然後回到綠色斜坡A處的前面，跳上A處後往右滑下去，快到底時跳到對面的小斜坡，然後在快到底時，再跳進已經打開的金色門中。抓著邊緣往上爬，在金色欄杆的空地中有個開關，扳動它讓右邊島上G處的門開啓。

然後回到C處由斜坡滑下，原本有個綠色石像會活動起來並展開攻擊，趕快消滅他免得靠近時又是受傷慘重。沿著島嶼的底部D處攀上去回到A處，再往B處的綠色斜坡跳去，不過要面向斜坡滑下，然後攀住斜坡邊緣滑到下面的平地，因為高度過高，所以一定會受傷；然後以跑跳跳到浮在空中的綠色小島，爬上島後可以撿到金色的石碑，然後經E處跳到對面有三個雕像的大空地。

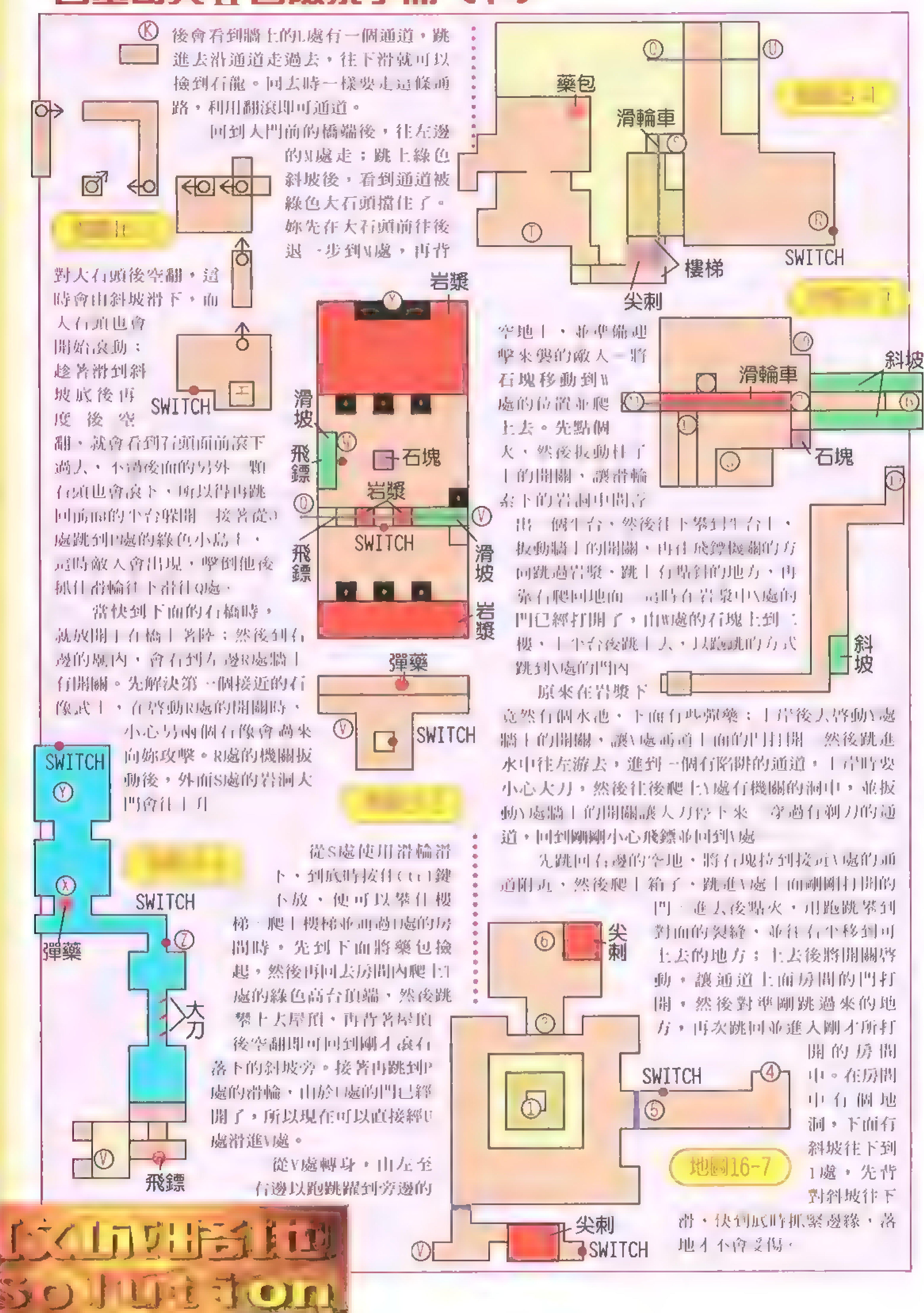
滾石
P
Q
橋
石
O
滾石
M
L
T
斜坡
斜坡
彈藥
SWITCH
彈藥
K
J

地圖16-2

過去後，那些雕像又變成會活動的武士前來攻擊，這時快跳回E處便可以輕易地將武士解決。然後往建築物下面G處的門過去，由那個門爬上房間，在裡面可以撿到第二個石碑、醫藥包及彈藥；這時另外一個傢伙又會開始活動，同樣到E處將他解決後，跳回空地往左邊的樹林過去。爬上樹下面H處的石塊，往屋頂一望便可以看到玉龍；斜跳並攀往屋簷上去，便可以撿到玉龍。

然後回到地面往右走，走到島嶼的邊緣I處，往後攀下進到島嶼的底部。往左找一下，可以找到一個開關用來開啓前方的門；在穿過門後，又看到一群浮在空中的島嶼。按照地圖指示，先用跑跳到達前面的小島上，到底端往左跳到島嶼的最高處；然後在以跑跳跳到左邊的島上，往上一直走跳上最高處，順著樓梯往下走，然後用跑跳跳到平台上，再跳到有階梯的島上J處。這時會飛過來兩個傢伙，趕快將它們打爆。然後跳過缺口攀到對面的K處。

到達城門前面的K處時，用剛剛撿到的兩塊石碑大門給打開，使用石碑時要注意一下是否相符。進去往前走一下，又有一個傢伙飛過來，照例將他打倒，接著走到橋的盡頭往右方下面，看下去可以看到石龍；先往右到兩棵樹中間的L處附近，點個火



後會看到牆上的L處有一個通道，跳進去沿通道走過去，往下滑就可以撿到石龍。回去時一樣要走這條通路，利用翻滾即可通道。

回到大門前的橋端後，往左邊的M處走；跳上綠色斜坡後，看到通道被綠色大石頭擋住了。妳先在大石頭前往後退一步到N處，再背對大石頭後空翻，這時會由斜坡滑下，而大石頭也會開始滾動；趁著滑到斜坡底後再度後空翻，就會看到石頭兩滾下過去，不過後面的另外一顆石頭也會滾下，所以得再跳回前面的平台躲開。接著從O處跳到P處的綠色小島上，這時敵人會出現，擊倒他後抓住滑輪往下滑往Q處。

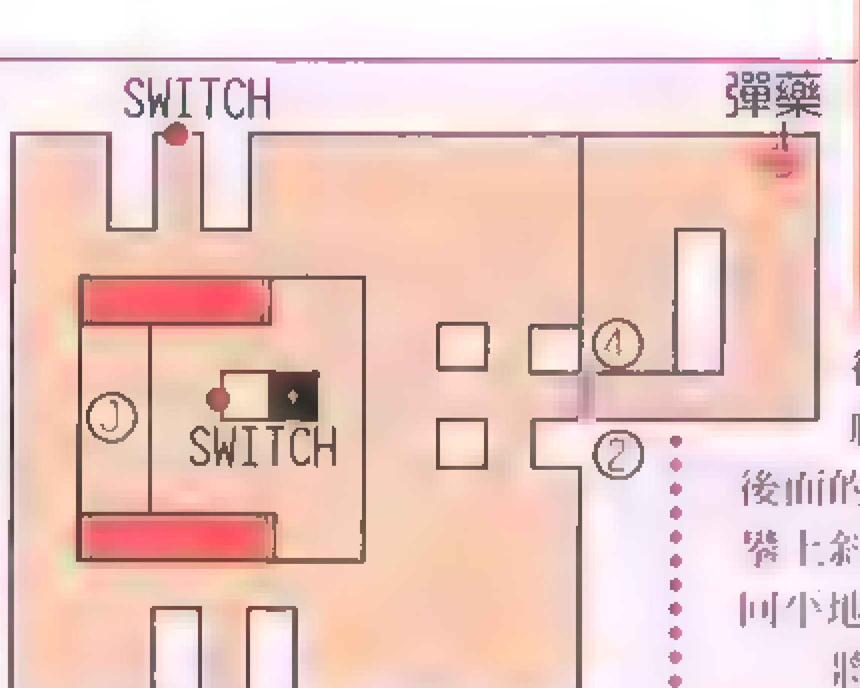
當快到下面的石橋時，就放開上石橋上著陸；然後到右邊的屋內，會看到右邊R處牆上有開關。先解決第一個接近的石像武士，在啟動R處的開關時，小心另兩個石像會衝來向妳攻擊。R處的機關扳動後，外面S處的岩洞大門會往上升。

從S處使用滑輪滑下，到底時按住(Ctrl)鍵不放，便可以攀住樓梯。爬上樓梯並進入T處的房間時，先到下面將藥包撿起，然後再回去房間內爬上U處的綠色高台頂端，然後跳攀上大屋頂，再背著屋頂後空翻即可回到剛才滾石落下的斜坡旁。接著再跳到P處的滑輪，由於U處的門已經開了，所以現在可以直接經U處滑進V處。

從V處轉身，由左至右邊以跑跳躍到旁邊的空地上，並準備迎擊來襲的敵人。將石塊移動到W處的位置並爬上去。先點個火，然後扳動柱子上的開關，讓滑輪落下的岩洞中出現一個平台，然後往下攀到平台上，扳動牆上的開關，再往左鏈條機關的方向跳過岩漿，跳上有點斜的地方，再攀在爬回地面。這時在岩漿中X處的門已經打開了，由W處的石塊上到二樓，上平台後跳上去，以跑跳的方式跳到X處的門內。

原來在岩漿下竟然有個水池，下面有些彈藥；上岸後先啟動Y處牆上的開關，讓Y處正前上面的門打開。然後跳進水中往左游去，進到一個有陷阱的通道，上岸時要小心大刀，然後往後爬上Y處有機關的洞中，並扳動Y處牆上的開關讓大刀停下來。穿過有剃刀的通道，回到剛剛小心飛鏢並回到V處。

先跳回右邊的空地，將石塊拉到接近V處的通道附近，然後爬上箱子，跳進V處上面剛剛打開的門。進入後點火，用跑跳攀到對面的裂縫，並往右平移到可上去的地方；上去後將開關啟動，讓通道上面房間的門打開，然後對準剛跳過來的地方，再次跳回並進入剛才所打開的房間中。在房間中有個地洞，下面有斜坡往下到1處，先背對斜坡往下滑，快到底時抓緊邊緣，落地才不會受傷。



掉落1處的地面後將地牢內的開關啟動，會有一些礙事的忍者，解決後會撿到不少東西。將所有的人都解決後，走到地牢兩邊去啟動開關，讓2處地牢出口及上面3處的房門打開，不過石像會活動並展開攻擊，要跳上剛才的開關上面來解決敵人。

離開地牢時又會遇一個忍者，解決後沿階梯上去至4處，然後扳動5處的開關將門打開，並解決兩旁活動的武士石像。解決後就進去3處剛開啟的門。

當妳進去後，先爬上6處的牆頂，算好位置後往後跳並翻身，來抓住後面的鐵架；繼續往上爬，一直到爬上紅色牆時，用同樣的方法抓住後面的牆壁，再繼續爬到頂。往左移快接近平地，攀上斜坡然後在兩邊的斜坡來回跳躍，直到安全跳回平地上為止。

將攪局的忍者解決後，往出口的左方過去，將石塊移到中間7處的位置，再爬上石塊並抓住滑輪，一路滑下到11處後就可以過關了！

如果想要拿金龍的話，就先往左用跑跳到8處的石塊上，然在到10處上面的伸出地面，並跳往對面9處的低地，再跳回對面10處的洞中。順著通道走就可以找到金龍。回來時只要經9處攀上10處的頂端，再直接跳往11處即可過關。

17 龍穴

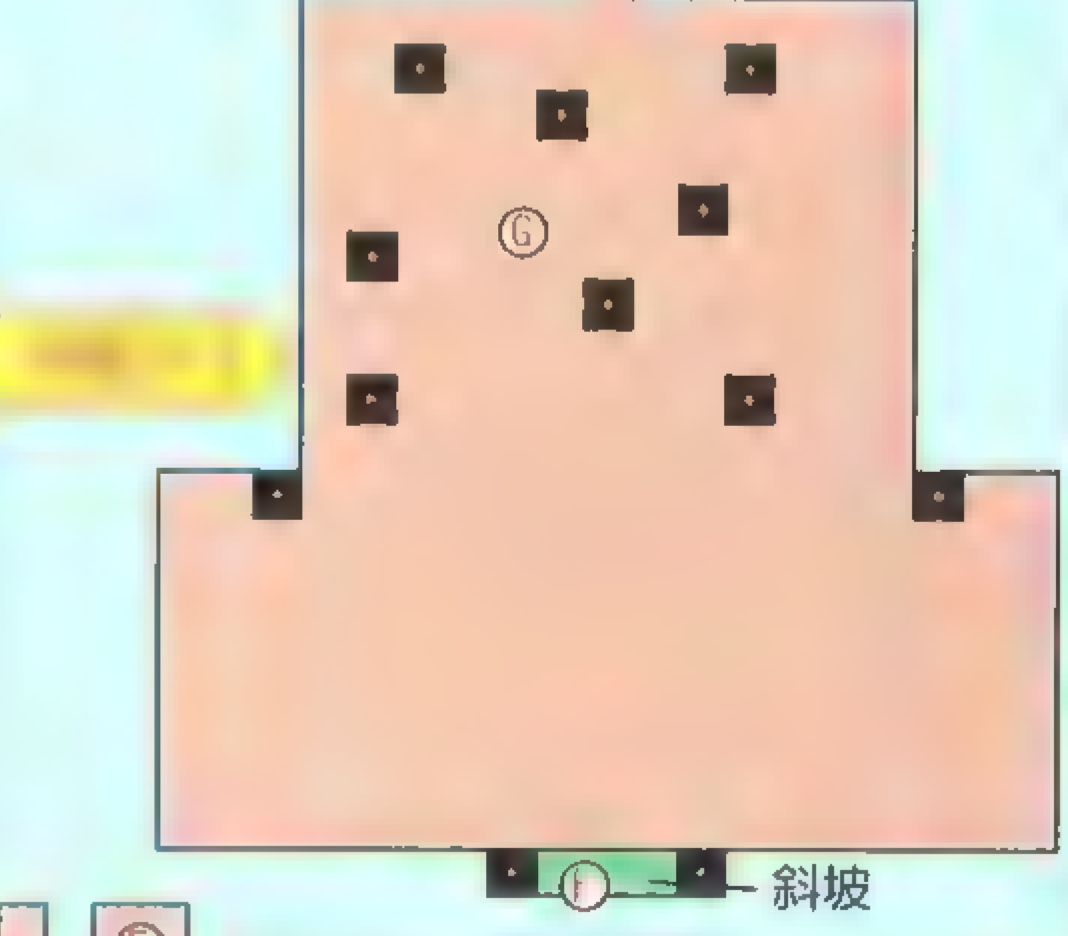
The Dragan's Lair

終於到了神殿的中心。一開始會看到一個石像，從石像右邊進到大廳，進去後A處的石像會開始活動；解決後到A處那裡扳動開關，讓後面B處的門關上，這時B處的石像也會開始活動，一併解決它。

往門左邊C處的柱子上可以找到第二個開關，扳動後又引起兩個武士石像來攻擊。解決後D處的門會打開，進到一個黑暗的房間。進去後會有不少忍者向妳襲來，將所有的忍者解決後，從這些忍者身上除了可以得到補給品之外，還有一塊小石碑。到E處用石碑打開門，就可以來到F處匕首的藏放處。

由F處進去並往左走滑下斜坡後，進到大廳中，這時會看到大廳中央的G處躺著一個人，走進時便會發出一道強光，在一連串的反應後出現了一條神龍！當然啦！現在妳的敵人就是這條龍，用出妳所有的家當吧！如果被火焰烤到，趕快跳入四處散落的水坑中滅火，同時水底下還有不少好東西哦！

地圖17-1



將最後頭目解決後，趕快到牠的腹部將匕首給拔出來，不然牠還會再度復活；拔出來後，這條龍就只剩骨頭了。然後妳會聽到一聲巨響，妳會看到牆上的H處出現了一個破洞，從這裡跑出去，一口氣跑到出口，再來就欣賞動畫吧！

終 甜蜜的家

Home Sweet Home

回家後想要好好睡個覺時，竟然有人殺到妳家來！從床上醒來後，立刻用鑰匙將床旁的門打開，拿取裡面的散彈及醫藥包，再四處搜尋將所有入侵者給解決掉，最後再到將在庭院中，將手持雙槍的頭目解決掉。整個冒險故事就此就告一段落了！

阿貓阿狗 TUN-TOWN

徹底攻略篇

本文作者／APOLLO

『阿貓阿狗』在國內可算是一款相當特別的RPG，除了它的畫風可愛逗趣之外，以沒有暴力血腥畫面的玩法來進行遊戲，也相當適合年齡層較小的玩家。不過遊戲中難免有一些難題會造成玩家困擾，因此筆者特地在此將遊戲的攻略過程在此披露，希望對各位讀者有所幫助。

主線任務非完成不可，不然遊戲無法繼續進行；【 】內文字為任務名稱、『 』內為路名、「 」內為人物名

第一章 尋找伙伴

序幕

終於又回到這個充滿兒時回憶的小鎮了，還記得數年前，我曾經在這留下了許多值得懷念的點點滴滴，真是往事不堪回首，才幾年，這裡就變化得如此巨大。

奇怪？這一路上似乎貓特別多～咦！那不是麻雀「灰灰」嗎？怎麼正被一群貓欺負呢？我義不容辭前去搭救「灰灰」，並請求貓兒不要傷害牠，未料，那些貓兒真是無法溝通，竟追咬起我來了；看來大勢不妙，只好拼命向前奔跑。

眼見快被追上時，小時的玩伴「阿康」突然

[illegible]區：主要是住宅區[illegible]下列建築名稱由左排向右

10. [illegible]
11. [illegible]
12. 決鬥街：扶刀張三的家、*愛迪原料攤、*路克的水果攤 [illegible]
13. 哈哈街：報社老闆家、報社、*好吃餐廳 [illegible]
14. [illegible]
15. [illegible] @教堂 [illegible]
16. 偉人紀念路：油油老爹的家、*玩具博士家 [illegible]
17. [illegible]

西區：主要都是農業區分布，田野風景相當美麗（下列建築名稱由右排向左）

1. 約翰的路：鬼屋在此
2. 不是約翰的路：農場主人的家、安婆婆的家、豬舍、小華小蘭的家、*幽浮電氣行、藝術家小屋
3. 大兵路：閣樓小屋、老約瑟公館、小歐尼爾的家、小歐尼爾的豬舍、綠色小窩、韓特夫婦家、亞歷山大家
4. 田野路：林湯的家、邁哥的家、南瓜園豬舍、南瓜博物館
5. 東部公路：琳湯的家、豬舍、漢森的家、孤僻老人的家
6. 青草公路：山姆家、瓦爾多的家、儲藏室、無名老爹家
7. 蛋糕南路：伊麗莎白小屋
8. 河邊空地
9. 蛋糕北路：賀門醫師家、@獸醫院、大波湯家、大波湯豬舍、阿摩斯小屋

★以上列文字為木桶鎮大地圖的說明★

PS：前有*記號之處，可購買原料或物品；前有@記號之處，可恢復隊員生命力、體力

東南區：木桶鎮的繁華區、靠港、行政中樞也在這（下列建築名稱由左排向右）

18. 這是橋
19. 這是路：銀行、知足餐廳、消防隊、珠寶店、警察局、[illegible]家、都市房子家、[illegible]社長家、肥客的家
20. 金砂路：[illegible]、精神支持中心、下[illegible]家、山[illegible]的家、[illegible]的家
21. 老[illegible]路：鎮長的家、阿[illegible]的家、[illegible]、木桶[illegible]協會
22. [illegible]：咖啡大叔家、[illegible]材店、[illegible]貿易公司、[illegible]店、[illegible]、咖啡店、[illegible]、大力士的家
23. 音樂路：[illegible]、木桶[illegible]、電影院、[illegible]、唱片行
24. 夢之路：花[illegible]店、[illegible]店、[illegible]店、住宅、*便利商店、[illegible]家、住宅、住宅
25. 圓圈路：*雜貨店、阿[illegible]家、咖啡[illegible]、*五金店、咖啡站、[illegible]先生之家、木桶[illegible]
26. [illegible]王路：[illegible]小時的基地，現成為[illegible]大本營
27. 鬼哭路
28. 魔王山
A. 鬼屋
B. 木桶[illegible]
C. 教堂
D. 中央廣場
E. 木桶港
F. 不毛島

出現，即時來化解危機；靠著平日訓練有素的跑百米速度，我們順利脫離了險境。確定安全無虞之後，「阿康」為我解說這幾年在木桶鎮發生的大事～

準備重組往昔仗義行俠小隊的我們，決定以「約翰叔叔」的家為新基地，趁「阿康」去找「阿吉」的同時，我正好順便逛逛「約翰叔叔」的家，畢竟已經五年多沒來了。

約翰叔叔的家

不假思索，我即朝向樓梯上走去，樓上的主臥房曾經是我與叔叔作夢的天堂，每天晚上我總要跟他擠上一擠，才能睡得安穩，真是好不懷念啊！其餘的客房，叔叔說可以擱放給「阿吉」、「阿康」住，實在太棒了！每間房間中的櫥櫃、床底、掛畫、窗檯…等地方，都藏著許多對我們往後抗敵有大助益的物品，可別忘了仔細搜尋。在二樓最右方的房間，是叔叔一直未用到的地方，但他說如果需要，也可提供給我們使用。

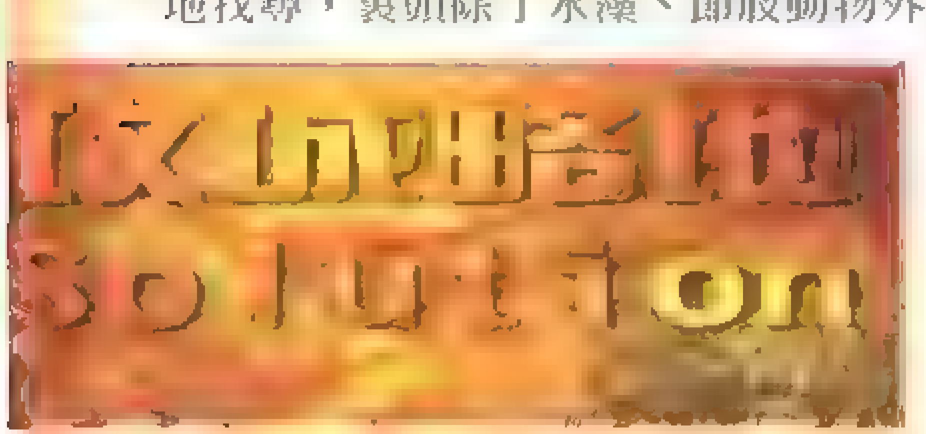
哦！壁櫥似乎有東西

怎麼不早點說！

參觀完二樓的房間並回到樓下後，我在最右方處發現了一個上鎖的房間；據「約翰叔叔」描述，裏頭放置了一口大箱子，內裝有為數驚人的寶藏，只可惜他已經忘了鑰匙放於何處了，於是身為木桶小隊隊長的我，責無旁貸的開始執行了在木桶鎮的第一個任務【尋找約翰叔叔的寶藏】

環顧周遭一圈後，在寶藏間的『左』方看到了一幅畫，「約翰叔叔」忽然想起鑰匙的放置處與之有關，於是我湊近一瞧，發現畫中的景色似乎在那看過，就在往大廳的路上，突然想起～那不正是大門前中庭水池的模樣嗎？

到了水池後，我探頭向水中望去，極盡所能地找尋，裏頭除了水藻、節肢動物外，再也別無它物了。不死心的我，再一次認真的看四週的景像，果然發現水池附近的兩尊雕像很可疑，就當我在其上東摸西摸時，赫然知悉它（雕像）原來是可以轉動的；片刻，我把兩座石像都轉動後，水池中央頓時竄出一具更巨大的蝙蝠石像，「約翰叔叔」和我同時一眼就瞄見它手中的寶箱鑰匙，拿了鑰匙後，我們倆興高采烈回到房間開啟裝滿金幣的古箱。



哈！關鍵就是這裏

這時，「阿康」和「阿吉」也恰巧到來，我們三人為再度重逢而雀躍不已，並且瞬間就達成了協議，決定以昔日「木桶小隊」之名，為了這個小鎮的寧靜再度出發。因為我擁有和動物溝通的能力，故負責的工作是招集一些被惡貓欺壓的狗，來一同為維護小鎮和平與自身生存而努力；能言善道的「阿康」，負責和小鎮的居民協調，請他們加入並給予我們幫助；而聰明的「阿吉」，則在大後方專注研發設備與出主意。

目前最大的問題，是我方資金的不足；方才才得到一箱金幣的我，立刻喜不自勝地和他們分享這個好消息，但阿吉適時點醒，說明了身為小孩的我們突然拿出這些金幣，一定會遭致許多不必要的麻煩與誤解，所以我們決定先不用這些錢，而靠大家努力打工來賺取經費。「木桶小隊」轟轟烈烈的戰鬥旅程就這樣正式揭開序幕囉！

好可愛的畫面喲！

展開旅程

大家在歡呼後開始分頭進行自己的工作，而我目前的任務，就是【到街上找狗當伙伴】。離

貓王不會也是在這買的吧！

開基地後，我朝向『不是約翰的路』走去，沿途看到了勞倫斯爺爺、奶奶與許多小動物，我一一和他們打了招呼，他們親切從容地回應，使我幾乎忘了這個小鎮正遭遇著貓害呢！

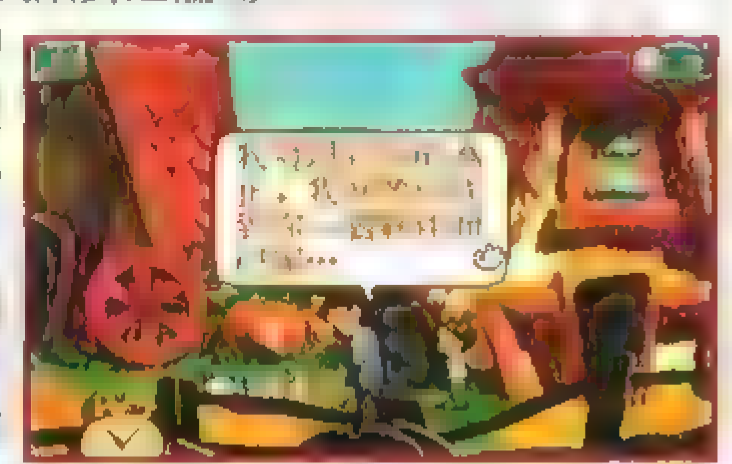
走著走著，終於碰到了我的第一位『狗』伙伴「大米」，牠不但決定加入抗貓行列，且還自告奮勇肩負起遊說狗老大「獵師」的責任。在牠先行離去後，我繼續往前邁進，遇到了正要回秘密基地的「阿吉」，看他大包小袋的模樣，我乾脆就跟他一起搬東西回基地算了。

整理好秘密基地的科技中心後，「阿吉」告訴我他發現PDA不僅可查閱資料，還可加入新功能，而且他已經寫好了兩個程式，分別可在PDA內加入「無線電功能」和「物品組合功能」，以後我們三個人就可以隨時透過PDA互相聯絡了。

和「阿吉」道別後，我又回到『不是約翰的路』上再找尋伙伴，並【到大街上找大米】看看牠那頭辦得怎樣了。不料，「大米」告訴我事情很不順利，狗王「獵師」在「大米」狗仗人勢的姿態與拙劣技巧遊說下，拒絕和我們合作；出於無奈的我，只好先帶著「大米」再看著辦囉！

正式成爲「木桶小隊」一員的「大米」央求想看基地的樣子，於是，我決定【帶大米回基地參觀】，就在返程的途中，驚見兩隻野貓大剌剌地倚在路上，還沒準備和貓宣戰的我，正慶幸未發生何事時，「大米」突然發神經似的對那二隻野貓吼叫，如此一來，我們不可避免的終於和貓群們展開了第一場戰役；這不僅是偶然的交鋒，且是啓迪雙方正式敵對之濫觴。

光榮勝利後（註：即使戰敗也無妨），回到基地門口，巧遇正在巡邏的「天使」，她雖不諒解我們和貓打鬥，但依然爲我和「大米」治好方才所受的傷。進入鬼屋後，「阿康」和我等三人先各自報告最新的進度，接著我還得【到街上繼續找伙伴】。臨走前「阿吉」又幫PDA安裝了一個開發程式，以後若有需要各項物品，可透過此PDA和適當條件來生產。



求你不要害我了！

走出鬼屋

不久後，就在西邊道路上遇到了「漢堡走路」、「土頭」，本想招募他倆，但卻在觀念不合下打了起來；隨後，「漢堡」「土頭」落荒而逃，我則轉向『大兵路』繼續找狗——進入大兵路，遠遠即看見「大米」形容的最沒用、最膽小的「香蕉皮」，由其口中獲知「白眉」（木桶鎮狗中的第二號人物）對獵師的領導不滿，欲帶領一批狗離開小鎮，於是我準備去勸阻牠們。

初遇白眉

再往大兵路西方走去，就可看到白眉了，但牠不信我們可以對抗得了貓群，看來是展現實力的時候了；但因白眉太強，故我只能藉由一些特殊物品，才可能贏得了牠，用PDA和阿吉聯絡的結果，他建議我【拿鐵絲回基地找阿吉】（註：鐵絲的取得方式，請參閱支線任務中的第9項），之後，他利用鐵絲改裝我的雨傘，並說一小時後再來拿，這期間我只好隨便晃晃。

那你們只好再大意一次囉！

【回基地向阿吉拿強化傘】後，逕直接【到大兵路向白眉挑戰】，在途中先遇到了不甘心的「漢堡走路」、「土頭」兩位仁兄，牠們堅持要找白眉須通過他們這關；被迫開戰的我，又一次打敗了牠們。隨後，我立即聯絡「阿吉」，告訴他強化傘的威力並請他也幫「大米」設計一個武器，他說我們回去再研究看看，於是我們又再度回到鬼屋。雖然後來「大米」還是暫時沒新武器，不過

就這名字好啊！

卻從「阿吉」那學了一招絕技，我們將之取名為「大米滾蛋」。

我和「大米」都變強後，終於讓「白眉」不敢小覷，但牠一時也無意加入我們，所以我們只好再往四處找尋伙伴囉！

你好像李逵耶！

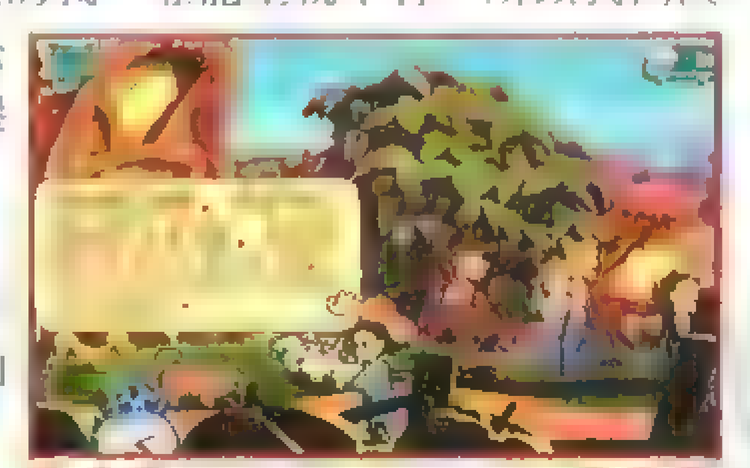
通過田野路後，到了青草公路，遇到了準備和「白眉」離開小鎮的「圓刷子」、「殭屍」一等，理念本來就不合的我們，又在「大米」的挑釁下打開了；熟料，一向強悍的我們，竟敗在「殭屍」的毒氣下！

力挫殭屍

是以毒攻毒嗎？

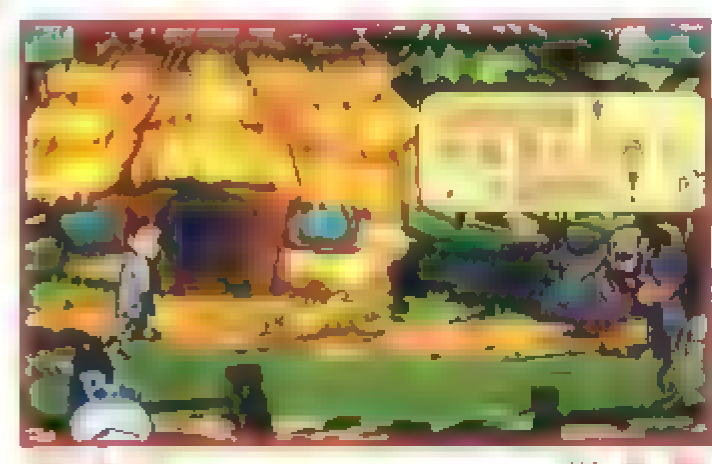
此一驚非同小可，二話不說立即找阿吉商議，他建議幫「殭屍」洗個澡也許就能贏，於是我們開始【尋找『消毒水炸彈』原料－消毒水】（註：消毒水的取得方式，可參閱支線任務中的第19、或20項）、【尋找『消毒水炸彈』原料－阿摩尼亞】（阿摩尼亞的取得方式，請參閱支線任務中的第16、18項）並【用PDA組合功能，把『阿摩尼亞』和『消毒水』組成『消毒水炸彈』，打敗殭屍】

接下來，我和忠心的伙伴「大米」往『蛋糕南路』邁進，在那遇到了「三劍客」小狗狗和「香焦皮」，得知「漢堡走路」這傢伙集合了一些狗在『東部公路』準備搶人的食物。身為正義的木桶小隊隊長的我，豈能坐視不管，所以我們決定【到東部公路，阻止漢堡走路】。


你還撇清得真快

打走了「漢堡走路」後，「三劍客」即回去向獵師報告此情況，我則負責【找白眉阻止漢堡走路的亂來】。好不容易在『青草公路』上終於尋獲了「白眉」的蹤跡，牠得知「三劍客」與「漢堡」胡來的行逕，立即飛奔前往，我們亦尾隨【去大兵路救漢堡走路】

土頭加入

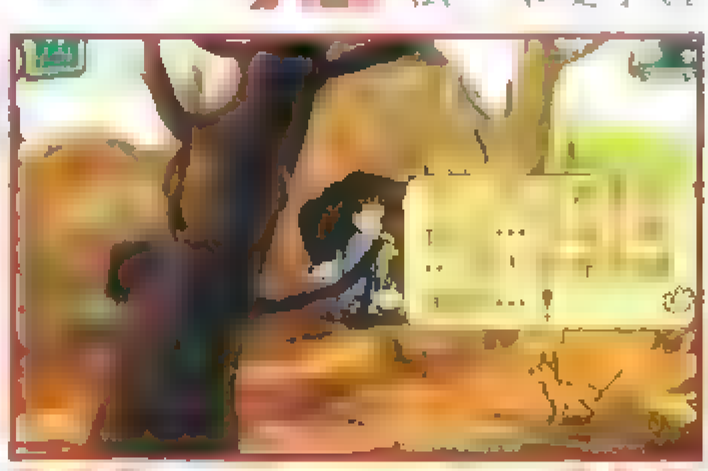

黑道當家

找到了「漢堡」牠們後，發現「土頭」已被黑道大哥打傷，其他狗見苗頭不對，一溜煙全跑掉了，只剩我留下救治傷重的「土頭」；感激不已的「土頭」，便樂意地加入了我們的陣營。「大米」建議帶牠回基地參觀。

古有名訓，以德報怨

出基地，就看到正在講雙簧的「胖哥」、「瘦哥」，他們是兩隻好幻想空談的狗；在一陣鬼扯後，道出了「獵師」在『蛋糕南路』恭候我們大駕；一直想和牠接觸卻苦無機會，正好利用此次【到蛋糕南路會見狗老大獵師】。和「獵師」洽談過後，對於牠打算一舉攻入小鎮北部，向貓奪回原本屬於狗的地盤之想法，舉雙手贊成並決定合作，所以我就隨著牠【到蛋糕北路參加獵師大會】且準備【協助狗打贏北區大戰】！

王哥柳哥雙響砲


很老實嘛！

第二章 北區大戰

助狗伏貓

看我的「雨傘節」

經過一場吵鬥的誓師大會後，大伙兒正式投入了收復北區的行列。穿過『蛋糕北路』，看到「圓刷子」和貓正在『釣魚路』上對戰，我們毫不猶豫地趨向前去幫忙，痛宰了「一咪」、「二咪」後，繼續前行。

接著碰到了愛唱相聲的「胖哥」、「瘦哥」，他倆正悠閒地談天論地，一幅北區大戰與之無關的模樣。無視於他們在旁納涼的情景，鬥志高昂的我們還是火速趕往『老神街』，解救了「香蕉皮」，從其口中知悉「獵師」正在『哈哈街』被圍攻。

真是一針見血

貓王之謎

待我們趕到後，「獵師」已經靠著自己的力量把敵人解決得乾乾淨淨，歷劫歸來的牠告訴我們，貓群之所以這麼強，完全是因為有個叫「貓王」的邪惡傢伙在背後領導他們，看來這場戰爭，已經由動物對動物而變成人對人了。

是唱歌抖來抖去的傢伙嗎？

我繼往『早安一路』方向探查，「獵師」則回頭招集其他狗，準備來發動個總攻擊。在『早安一路』上並無任何狀況，只看到了毛髮黯然的「毛姐」在休憩，於是順道請她鎮守『早安一路』與『早安二路』的交會口，如有什麼事再隨時通知我們。

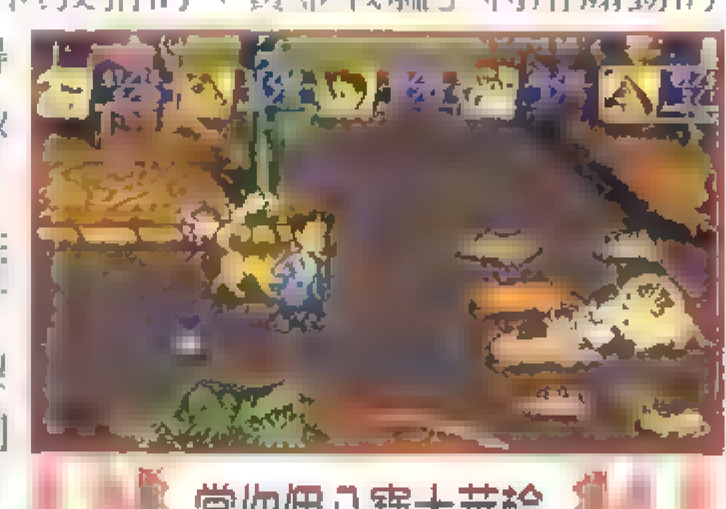
離開她後朝左行，不久即遇到勇猛的「鋼毛」和貓群對峙著，在我們堅持協助下，「鋼毛」沒受什麼傷就擊退了貓咪們；雖然牠並不領情，但又何妨，畢竟我們的敵人只有貓而已。

好！有個性

黃金戰艦

一陣撼地而鋪耳聲，吸引我們往『早安一路』，原來是卑鄙的貓老人「黃金戰艦」降臨，毛姐看見自排場一流，告說得好，搞戲先搞上，將貓老人拉起來，自是會對戰情有所幫助，但狡猾的「黃金戰艦」利用煽動的手段，竟使得「毛姐」反叛倒幫起貓來了；所幸沒定性的「毛姐」打到一半，就與「地瓜」跑到旁邊玩了起來。

敵我不分的毛姐



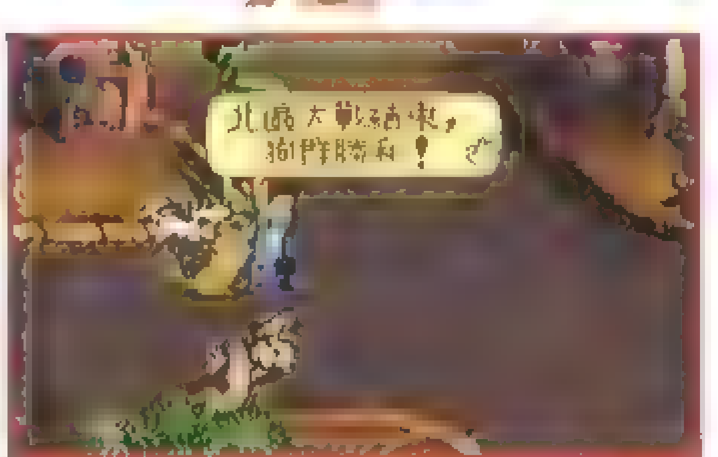
賞你個八寶大華輪

阿貓阿狗徹底攻略篇

，失去「毛姐」的協助；其他都是三腳貓，沒兩下就被我們海K，倉惶逃脫了。

士氣高昂的木桶小隊大踏步地追擊並準備【打倒貓老大『黃金戰艦』！】，卑鄙的貓老大在快要輸時突然喊停，旋即使出吃奶的力氣逃跑了！YA！北區大戰全面勝利。

來這套！



賓哥！

收復失土後，我們小心翼翼地在每個路口都安置守衛，未分配到地區的我和「大木」決定【去說服白眉重回狗陣營】。經過『蛋糕北路』時，土頭重新加入了陣營，根據傳聞「白眉」那夥狗正集結在『河邊空地』。

真的是這樣嗎？

果不其然，在隱蔽之處找到了「白眉」、「鋼成」…，對於我們的提議（重返狗營），牠們表示需要商量一下，故我遂先【回去找獵師，等候白眉答覆】；但才走到『釣魚路』時，就看到「獵師」和眾狗仔一臉驚慌地呆立於路旁，原來，可怕的「貓王」已經出現了～

現在知道還不遲

第三章 對抗貓王

貓王之戰

「貓王」帶著貓群□□突破我方的防線，所有固守路口的狗兒全部敗退下來，轉進後方的我們正商議著如何扭轉此劣勢。就在尚無結論時，貓王派來的使者「忍者貓」前來告知，「貓王」此刻正在『釣魚路』上等著我們，也不管是不是陷阱，「武猛龍」隨即衝了過去；明知可能是圈套的我們，也只好硬著頭皮跟了上去。

決定棄暗投明

精明的「貓王」待前鋒「獵師」牠們一到，又再度將牠們引誘至更空處，準備使用個個擊破；看來，再不加把勁跟上是不行的，一定得趕快【找到貓王，並打倒他！】。同時，「白眉」帶著牠的伙伴來到，準備和大家一同併肩作戰，但平日隨便慣了的牠們，一時無法接受我的指揮，仍執意自行其事。

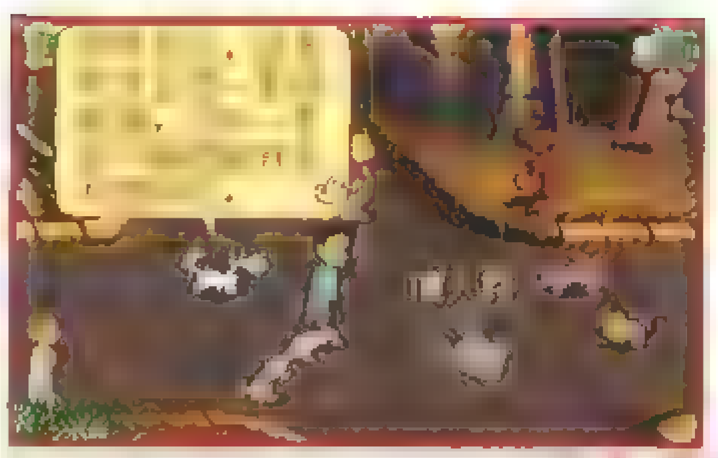
狗改不了吃@$

尾隨在後的我走至『釣魚路』時，發現惡性不改的「漢堡走路」又在打人類食物的主意；正在溝通的當頭，忽然殺出兩貓腿子。打敗牠們後，得知可在『偉人紀念路』上找到「貓王」。

殺了我吧！

走著走著，發現了一個怪異的現象，竟有兩個會動的紙箱子在馬路上橫行，一打開，原來裡頭關著要脅弟「胖哥」及「瘦哥」；經其告知，了解「貓王」已跑往『布偶路』的方向了。講完後，他們並沒有要加入我們的意思，反而自顧其說，要求我讓牠們繼續躲著，以成全牠們成為最偷懶且逃跑的狗。哭笑不得的我為了牠們的安全，也只能先照牠們的要求

辦了。


敢擋我！不想活了

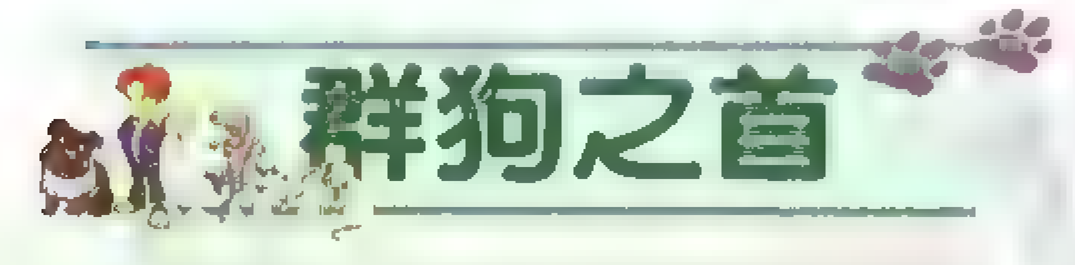
到了『祈禱路』，發現「阿吉」和「貓王」正打得火熱，我們全衝上去後，「貓王」又乘機繞跑了，留下個殘局給牠的貓子貓孫收拾。甩開那些煩人東西，大伙又向『早安一路』那追去，但早已不見「貓王」的影子，只看到「鋼毛」在路上晃，本預請牠帶路並順便加入我們，卻因一言不合而拼上了；戰敗的「鋼毛」失落地往『早安一路』去，毫無頭緒的我們亦只好跟隨牠的步履

南瓜派好吃嗎？

很快地，就發現掛在路中的「圓刷子」與「香蕉皮」，也因而知道「貓王」在偉人紀念路。行跡詭異的「貓王」在『偉人紀念路』上被小鎮的警官盯上了，但可笑的是那些兩光的警員，不一回就中了「貓王」的南瓜砲，只能到旁邊涼快去。WHO！期待好久的大戰，終於要展開了！

正有此意

我和「貓王」兩個人類就各帶領著貓狗發動一場史無前例、空前絕後的混戰，技高一籌的我充份利用所有的物品及必殺技，徹底地替狗方獲取了睽違已久的大勝利。戰後，北區再度重回狗兒的懷抱，成為我方的勢力範圍



為養精蓄銳、看清情勢，我們決定和「貓王」劃分楚河漢界，以『這是橋』和『圓圈路』為界，雙方互不侵犯。過了數天之後，「貓王」果然守信，並未越雷池一步，「獵師」告訴我想召集所有的狗到此督察橋旁的「河邊空地」會合，並請「阿康」和「阿吉」參加，正當大伙兒沉浸於勝利歡娛氣氛時，「獵師」突然宣佈要將狗領袖的地位禪讓予我，這真是黃袍加身不由己啊！無可推卸的我欣然接受了這個新職務，木桶鎮的狗也因此又統一了，且每隻狗都有自己的新工作…

名符其實的狗腿

第四章 木桶教皇

木桶教皇

將所有的狗兒整頓好後，我回到了鬼屋稍作休息，約翰叔叔告訴我可以將木桶小隊的事，到高地的警察機關報備一下，以利往後的行動，於是我馬上出發【到偉人紀念路一帶巡邏新地盤，並找山楂警官問好】。經警官提醒，我才猛然想起新學期已開始，該去上學之事，看來該【去木桶學校一趟…】。

我正有此意

沒想到，這溫馨小鎮不論何事都傳得很快，「阿吉」和「阿康」未上學之事，馬上就眾所皆知了，且學校的老師（號稱「木桶教皇」）也已對「阿吉」、「阿康」下了通牒令，限他們在明日內到學校報到，身為同學齡期的我亦不能免除地被

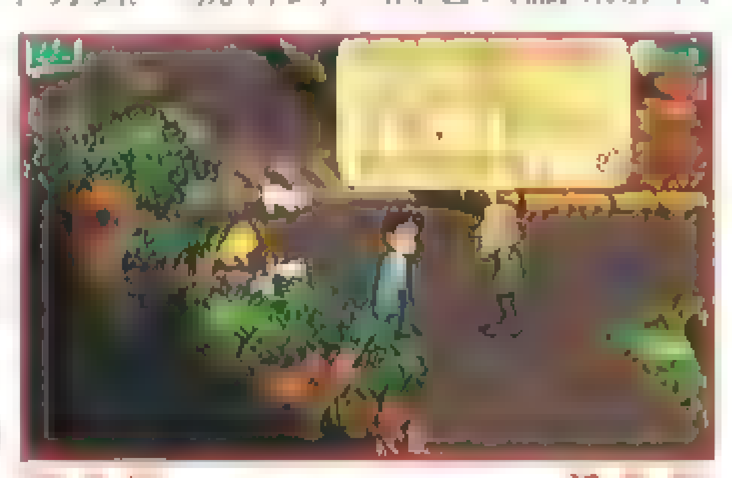
那可不成

牽連在內，如果大家都去上學的話，那好不容易才從貓那奪回的地盤，一定又會被攻陷，且對於那些託付自身予我的狗，又該如何交待呢？這件事真非同小可，先【回鬼屋和阿康阿吉商量對策】吧！

經過一番討論，在約翰叔叔認可、提議下，我們三人都決定先休學半學期，因為「阿吉」、「阿康」都十分怕那「木桶教皇」，所以我自告奮勇，代表大家去【找木桶教皇，告知休學之事】。

尚未到校前，在『蛋糕南路』上就被「山楂警官」攔了下來，原來他受託將我們三人強行押解去學校上課；我告知大家已決定休學，且正準備去和校方說之事後，他仍堅持要我上學。經好說歹說，他才終於勉強讓我自己到學校說明此事。

約莫走了十分鐘，就看到一個老人矗立於校園門口，以他冷峻的外貌看來，應該就是人稱「木桶教皇」的多福教師了。一見到他，才沒說兩句，就因不順其意，而遭到怒斥：偏激的教皇甚至揮舞起棒杖，準備執行打的教育。有這樣的老師，也難怪許多小朋友都視上學為畏途。幸好「山楂大哥」即時出現，阻止了其瘋狂駭人的行為，我也乘機得以脫身。面對這種無法溝通的人，只好再【回鬼屋找阿吉】，請他想想辦法囉！



毀人不倦的木桶教皇

在返家的路途中，遇到了地方週刊的記者「拉班」，他告訴我這期週刊將以報導木桶鎮的教育為主題，希望能藉此喚醒人們對教育的重視，其中當然也免不了要探討「木桶教皇」過當處份、動不動痛毆學生的現象。

百分之兩百真實

到了鬼屋後，正愁「木桶教皇」武藝精湛，吾等絕非對手時，他的老同學「約翰叔叔」立即就將他的弱點告訴我們，才知道這變態老頭原來最怕的是音樂盒的聲音（尤其是少女的祈禱那首），如果有這個法寶，相信一定就可以好好修理他一頓。不過，也別高興得太早，因為這個「多福」早在數年前，就把小鎮中的音樂盒給燒得一乾二淨，現在唯一可能的希望就是找他的夫人，記得當時她曾經偷偷保存一只下來，別無選擇的我於是乎就【到早安一路找多福夫人】拿音樂盒的齒輪。

捕狗大隊

別假傳聖旨啊！

才走到『約翰的路』時，即被「獵師」橫腰攔截下來，慌張的牠向我報知了一個極差的消息，所有的狗都被一群大都市來的人捉走了；我立即放下手邊的工作，全心處理這個難題。之後在『不是約翰的路』上遇見了捉狗的那幫人，他們以「政府下令，為避免傳染狂犬病，野狗一律格殺勿論」如此冠冕堂皇的理由，為所欲為地捉盡路上的狗。

基於被捕去的狗不久後即會被殘忍屠殺的原因，我們一定得趕快【尋找被捕狗隊捉走的狗下落】，沿路徹底式的搜尋，終於在『蛋糕南路』上發現了一些蛛絲馬跡：原來躲在巷裡的「鋼門」倖免於大肆捕中，他告訴我們捕狗車現正停在學校一帶，繼續搜尋周圍的流浪狗，眼下情勢危急，於是我們馬不停蹄地朝那趕去。

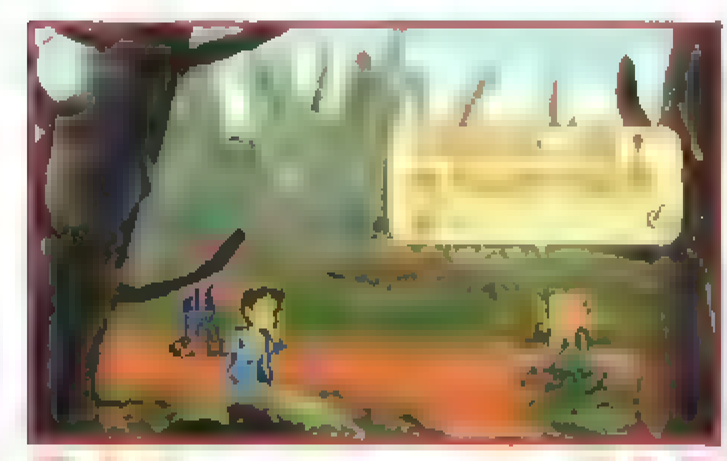
經過『釣魚路』時巧遇了「多福夫人」及「山楂大哥」，因而得到了音樂齒輪，不滿捕狗隊行為的「山楂大哥」決定去聯絡鎮民來一同幫助小狗。和他們分別後，我們想【到學校門口，將所有狗放

知夫莫若妻

出】，但受制於「捕狗隊長」的強壯，我們宣告戰敗，且「獵師」等亦全陷入魔掌。

不要誣賴我

我暗然神傷別目他人的【回惡犀請求阿吉支援】，他先將我拿到的音樂齒輪組合成完整的音樂盒，其後，便和「阿康」一同與我並肩抗敵，就這樣，令暴徒膽寒的木桶小隊三人組又再度出動了。「阿吉」在路上叮嚀我們吉會的戰法，最好是掩護他，好讓他有機會【將捕狗車裡的同伴設法救出】

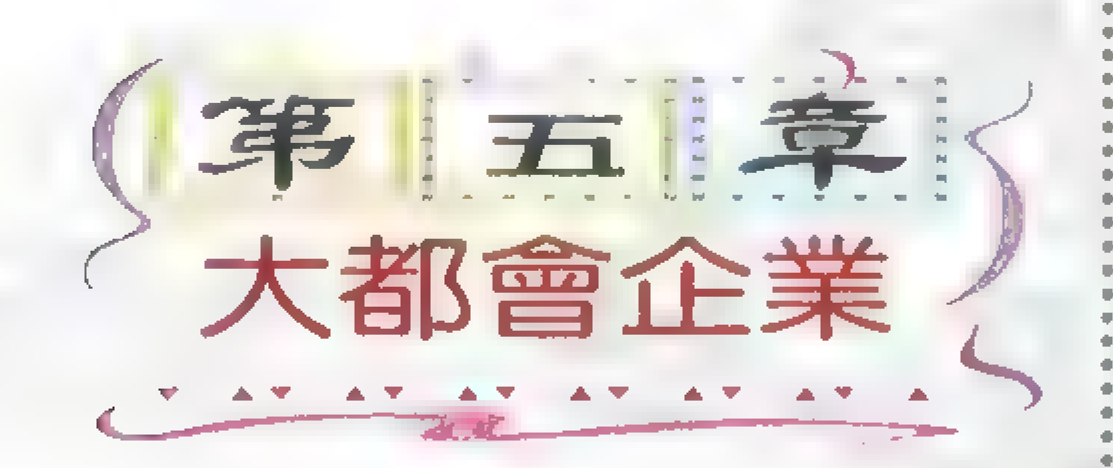


嘿！嘿！怕了吧！

不料，在蛋糕南路上殺出「木桶教皇」這個程咬金，即使他仍如往常般勇壯，但有了音樂盒的我們，可非吳下阿蒙了啊！祭出法寶後，「教皇」隨即舉白旗投降。押回學校後，竟慘遇昔日的死對頭「捕狗隊長」，對於他我們可沒輒了，所以大家全被捉起來，關入學校教室內反省。

為了冬令進補啊！

眼看所有的一切都將功敗垂成時，外頭赫然射進了一道仕光，還記得「約翰叔叔」那的天使嗎？就是她來搭救我們了。被放出後立刻衝往捕狗車放置處，看到眾人團團圍住捕狗車，欲迫其釋放狗兒，不過礙於武力強大的裝備隊，到是無一人敢輕舉妄動。就在兩方人馬僵持不下時，「貓王」適時地率軍前來，以德報怨的拯救了狗兒們



第五章 大都會企業

天使真夢

來及走色遭打暈的我和「阿吉」被送往醫院，片刻後，我先甦醒過來並【在醫院裡逛逛…】，一出病房即發現有一對吵的很兇的夫妻，再走入另一間病房裏則看到了一位和小天使長得很像的小女孩；正懷疑她們兩人是否有關時，小天使就現身為我解說了一切。

天使的真面目

原來這個小女孩就是她的軀體，在很久前因為車禍而被送來此處救治，雖然找病早已醫治好了，但她卻遲遲不願醒來，因為他的父母親一天到晚吵架，且決定在她恢復後就辦離婚。瞭解了當中的原因後，我下定決心要幫助她，正巧她的父母就是方才吵翻天的那兩個人，於是我走到外頭【幫天使說服她父母重歸於好】，嘿！我又做了一件好事了。

由於「阿康」也已經醒來了，所以我們打算【到街上逛逛】，走到『約翰的路』上時，遇到一個看起來像福爾摩斯且自名為「神探湯米」的怪人，他告知我們「真夢」（即小天使本名）的車禍並非意外，而是一樁陰謀，且和她父親從事的工作有關，所以他準備【到早安一路的真夢家去調查】。雖然明知潛入別人家是不對的，但為了解木桶鎮一些不為人知的事，我和「阿吉」還是決定【和湯米一起尋找木桶鎮秘密】

到「真夢」家後，在書房中發現了一個通往下水道的暗門，在下水道中解決了一些雜類，又繞了幾處支路後，找到了一個金庫，但無論我們用何種方式，依然無法將其打開，只好先回去【到街上逛逛】

身繫大牢

阿貓阿狗徹底攻略篇

壞事眞的不能幹，才一出「眞夢」家，立即給警長「肥客」叫住，身爲現行犯的我們連辯解的機會都沒有，就被關入大牢了；而那可惡的死湯米飆的一眨眼就不見了，主犯不捉，卻捉我們這種小蝦米，眞是拍蒼蠅不打老虎。

在獄中認識了「快刀張三」、「閃腰俠」、「肉丸」等人，和他們聊天後，得知了「大都市企業」的陰謀，他們準備對木桶鎮實行「人心污染計畫」，以利他們賺更多的錢，而之前小鎮上的破壞活動，也全是他們在背後一手主導，這個從大都市來的企業，爲了賺錢而不擇手段的作法，眞令人不齒

和大家聊完後，我又和「快刀張三」的狗「閃電」說話，牠告訴我監牢內的牆後似有一秘密出口，大家挖掘一會兒後，果然有一條不知通往何方的通道；與其在這乾耗，眾人決定一同下去【尋找祕密通道】。找半天，沒瞧見什麼可通往外頭的出口，倒是發現了一具骷髏，從他身旁的筆記本看出他是一位考古學者，且言明此下水道可能有往金字塔的路；但如果眞有路出去，他又怎會在這裏變成骷髏？也一該拿筆記本給「阿吉」看看，搞不好他會有什麼心得呢！

因爲久尋無獲，所以大家同意先【回這是路的警察局監獄】再看看。一再回到監獄時，正好瞧見「山楂大哥」在查房；和他解釋我和其他人被捉的緣由後，他決定放我們出去。

救出貓王

你還真不是普通的好客

重獲自由的我和「阿吉」打算【迅速離開貓的地盤】，就在貓狗邊界處的『倒楣路』上遇上「什錦毛」，牠告訴我們貓有大麻煩，並囑詳情請到『這是橋』找忍者貓詢問。眞是個動天的消息—「貓王」被捉了！因爲尋找東西爲狗的專長，於是我們【到約翰的路請獵師協尋貓王】。「獵師」雖然很熱意幫忙，但因爲「黃金戰艦」野心勃勃，想藉機奪回北區，故牠只能派遣少數狗協助，在所有狗中，牠推薦一隻名爲「摩西」的老狗，牠可算是狗中找東西箇中高手，目前正隱居在木桶廣場裏，是故我們出發【到木桶廣場找摩西】，並【尋找貓王下落！】。

找著「摩西」後，牠要求要先聞一聞「貓王」用物的味道，但完全不知其來歷的我們，上那找他的東西給牠聞？「摩西」不愧爲智狗中的智狗，據牠推測，因鎮長也同時失蹤，所以他們倆很可能會關在同一處，我們不如就先【到老爺路的木桶鎮行政所】聞鎮長的東西吧！

奇妙的是，在「鎮長」辦公室裏發現了貓王專用的南瓜頭面具與紅披風，莫非…「摩西」聞了聞之後，告訴我們他這幾天在『魔王路』上亦有聞到同樣的味道，我們一行人狗貓於焉【到魔王路追蹤貓王下落】

大都市企業

經「摩西」確認後，我們猜想「貓王」肯定被關在我們小時的秘密基地裏，但因爲門口有流氓看守，不易進去，故我想從另一個隱藏的入口試試，大伙即刻轉【到鬼哭路枯井，潛入舊基地】。經過一番波折，終於【潛入舊基地，救出貓王】；「鎮長」承認他就是「貓王」，並且告知我們他也是「大都市企業」總裁的女婿，以及一些「大都市企業」傷風敗俗的事蹟…。

「貓王」召集了所有的狗貓到木桶廣場集合，正式宣佈從今而後，我成爲貓狗的共同領導者。身繫許多生命安危的我，四處【巡邏小鎮，提防大都市企業】。巡到『不是約翰的路』時，遇見了記者「拉班」，因而得知「獅子王」（黑社會老大）那一票傢伙公開佔領警局，對於這種大膽挑戰公權力的行爲，我們是不能坐視不管

【到這是路，奪回警察局】之後，因爲「大都市企業」愈來愈囂張，動作愈來愈放肆，因而不得不【到老爺路找鎮長討論新對策】。商議完畢後，決定【調查愛神街的大都市企業辦事處】找找看，有沒有一些線索及可用資源。

整個「大都市企業」公司神秘兮兮且通路不少，就如同迷宮樣，我們好不容易才在地下二樓發現一個玩具設計圖；雖然它看來並不無特殊之處，不過光就只被鎖在金庫裏這點，就無法令人不起疑，看來這又得靠「阿吉」來救命了

玩具兵團

當正要走【回鬼屋，將設計圖交給阿吉】時，在『約翰的路』上突然冒出一些攻擊火力強

爆笑的敵人

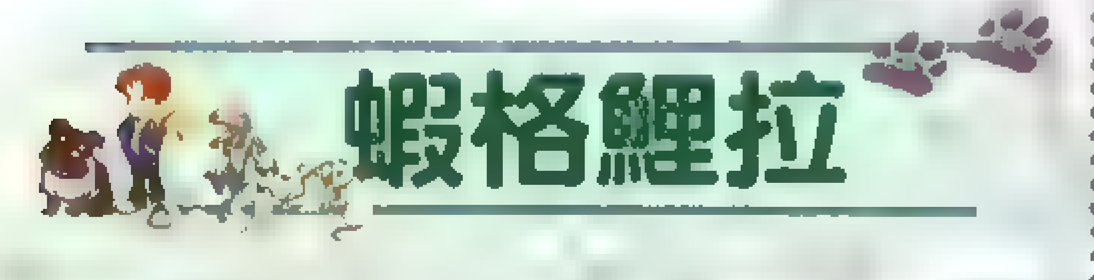
大的玩具兵團，面對這意外的訪客，我們有點不知所措；所幸「貓王」立即轉移他們的目標，使我們才不致受到傷害。前來解圍的「貓王」告知現在鎮上已全部是這些玩具了，要阻止他們的話，只有一個方法，就是將搖控器拿到手，於是我們又【到愛神街大都市企業辦事處找出玩具兵團的遙控器！】。

刀疤老大還真夠大！

可惜遲了一步，負責開發那些兵團的「玩具師」，已將那個搖控器送給「紅珊瑚小公主」了，（她是「大都市企業」總裁的孫女，也就是鎮長的女兒），因為她目前正在木桶廣場玩樂，故我們遂【到木桶廣場找紅珊瑚小公主】。沒想到，所謂的搖控器是藏在一具十分巨大、名為「刀疤老大」的熊寶寶裏，因為她不肯交出搖控器，為了小鎮的安全，我們也只得硬搶了。

因「刀疤老大」非等閒之輩，所以大家莫不卯足了全勁死命地打，就這麼個一不留神，不但「刀疤老大」被毀了，連搖控器也無法倖存，因此鎮上的玩具兵團也只能任其自生自滅了。

「玩具師」要離去前，說到要回『蝦格鯉拉』，那裏是「大都市企業」的大本營，一定有更多值得我們探勘之處。如果可以去該有多好，不過它距離這裏很遠，且我們又是小孩子，能怎麼辦呢？世界就是如此奇妙，「快刀老三」知道我們想深入『蝦格鯉拉』，但卻受制於交通的原因，故特地老遠跑來告訴我們在『魔王路』旁有一條山路，是通往『蝦格鯉拉』的捷徑；透過他的指引，我們如願以償的【前往『蝦格鯉拉』，調查大都市企業陰謀】



在那居住的大多是「大都市企業」的員工，十個有八個趾高氣昂、拜金主義，在大企業辦公室的某個角落，發現正在賣藝的「米糕」；雖然他很賣力地在演出，不過卻被一旁欣賞的「皮果」大律師罵得狗血淋頭。本著士可殺、不可辱的自尊，「米糕」忿怒地向律師宣戰，喜好維護公理正義的我們，亦然決然地加入「米糕」方。

執迷不悟

雖然勝利了，但這畢竟是「皮果」的地盤，所以我們還是快逃為妙，盡速【離開蝦格鯉拉，回木桶鎮】。不巧，上回來小鎮的抓狗隊隊長（也是「大都市企業」的「警備隊長」）正擋在之前我們竄出的洞口，看來不開打是不行的。

乘「警備隊長」昏厥未清醒時，大家一口氣跑回了木桶鎮。實在太驚險了，為了下次不需如此且可自由出入『蝦格鯉拉』，我們決定【到愛神街的大都市企業辦事處，偷取通行證】。

惡魔律師

才一出鬼屋，就碰到鎮長寄女兒之事，「阿康」也因而留下來作陪，我只好一個人逕行前往了。才在辦公室門外，就聽得得意洋洋的「皮果」大律師，正不打自招全盤托出他將如何設計小鎮的陰謀，且意猶未盡的他尚準備至『木桶廣場』，再好好自導自演一番，我們也立刻趕前觀賞以揭穿他的西洋鏡。

你騙誰啊！

從這次長時間相處下來，我發現在「皮果」體內似乎住著一個惡魔，它的力量遠非我們能相比，一股陰森由腳底直上心頭，回到基地和「阿占」闡述事情經過時，他建議請同為靈異界的

「約翰叔叔」幫忙，但我認為以它的邪惡程度，「約翰叔叔」絕非他的對手，最好還是有什麼法術可以鎮住它。

「約翰叔叔」左思右想，告訴我們有一個人可以找，就是上任的鎮長叮咚爺，所以我即刻【到學校圖書館找隱居的叮咚爺，學習魔法】，學會了幽靈貓召喚術後【返回鬼屋】

拯救人質

恭喜大家啊！

在「約翰的路」上，「獅子王」告訴我們他被「皮果」利用了，當初找他來破壞小鎮的人是他，現在要將鎮民除掉的也是他，「獅子王」此刻真是悔不當初，不但兩面不是人，且身旁的手下也全被「皮果」捉走了；痛定思痛的他，決定改邪歸正，並央請我們出動【到愛神街的大都市企業辦事處，救出被捉的人】。

助人為快樂之本，我們答應了他的要求，「神探湯米」也在此刻前湊一腳。好不容易到了辦事處兩樓，卻苦苦打不開一道門，以致無法再前進；就這麼剛好，「紅珊瑚小公主」正巧出現，為我們指引一條真正的通道，但「湯米」對那道鎖不開的門仍不死心，故他寧願留在那而不願和我們再進行。一入暗門才是真正「大都市企業」的核心，「紅珊瑚」自願要去和她媽媽溝通，讓她放了被捉的人，且不要再傷害小鎮，她囑我們先四處走走，待會再來找她。

你這勢利眼

走著走著在迷宮樣的大樓裏再度遇到了「皮果」，這傢伙此回又是派別人代打，自己先溜，而這人不是別人，就是和我們對戰有輸有贏的「警備隊長」，經過了這一陣子的歷練，他想要再打敗我們似乎是不可能的事了。

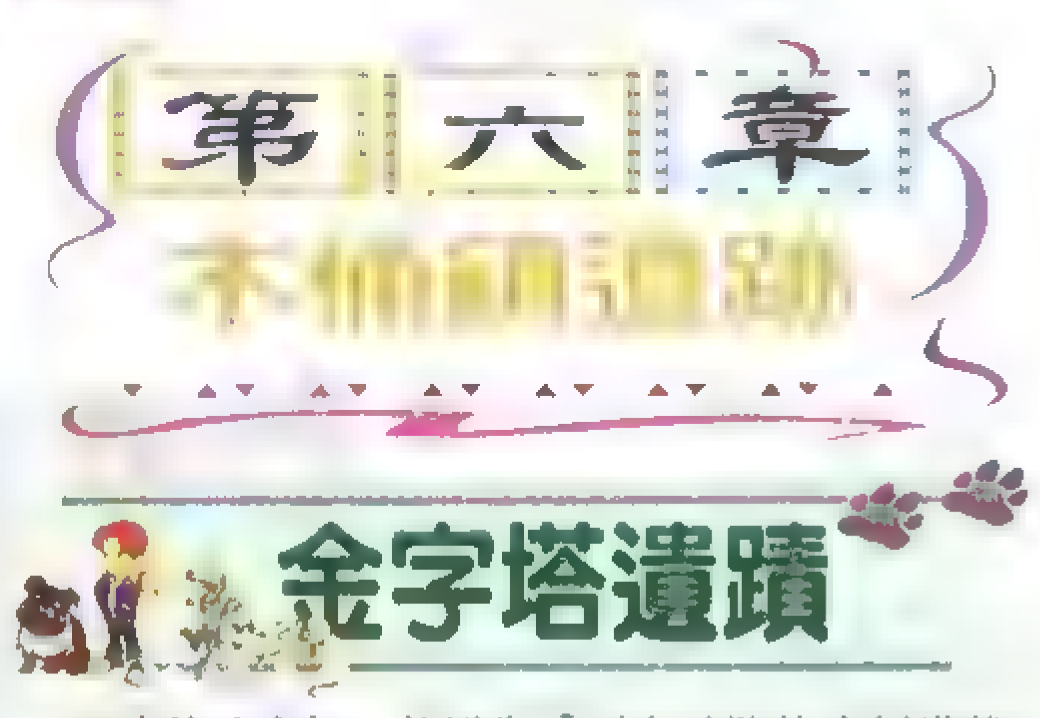
解決他之後，我們須【找紅珊瑚一起回去】，從她被反鎖且號啕大哭的樣子，就知她的勸說計畫不怎麼成功了，但這也沒關係，因為這是原本即可料到的事，把她放出來之後，讓她先回鬼屋，我們還要【去找怪盜湯米，準備離開】

預料中的事

金屬板之謎

皇天不負苦心人，本以為是虛設的門，竟真的被「湯米」打開了，不過裏頭卻是平凡無奇的廁所，令人好不失望，幸好還有一塊從地上檢來的金屬板可堪慰藉。

到了基地後，【和阿吉討論神秘金屬板之事】，他說先上去再談，故我又上樓【到實驗室找阿吉】，從他口中才知道，原來這塊板子不簡單，裏頭大有文章，他告訴我這和之前我在下水道找到的那本筆記有著某種相關性，根據上頭顯示，木桶鎮南方的不毛島上應該存在著傳說已久的古文明遺跡…



金字塔遺蹟

要到不毛島，必須先【到金砂路的木桶港找船隻】，給了船夫1000元之後，順利地上了小島。

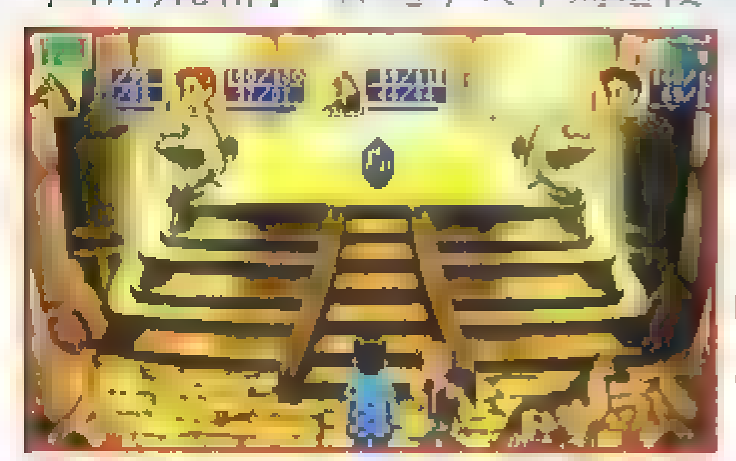
你一定會後悔帶我們去

放眼望去是一片蒼茫，有利我們【尋找古代遺跡金字塔入口】

就在走了不久後，即發現一根奇怪的柱子，看起來像是什麼入門啓動器來著，且柱子上還有一處缺口，大小恰好和金屬片吻合；插入金屬片後，聽到一陣隆隆聲響，仔細一看，竟發現一座偌大的金字塔由地底浮出，看來傳說是真的囉！

前往不毛島

毫未多想的我們，恨不得立即入內【探查金字塔的秘密】，經過了大小通道後，在一個類似祭台的東西上發現了一顆藍寶石。正當欲【回木桶鎮】時，無孔不入的「玩具師」又出現了，他威脅我們把寶石讓給他，不然就對我們不客氣；但壓根沒將他放在眼裏的我，自是不理他。



純潔無瑕的藍寶石

待出了金字塔後，他果然不死心地在前方恭候大駕，當然，在其身邊有他說準備給我們好看的機器玩具，沒兩下，他的遜遜機器車，就被我們打成一堆破銅爛鐵，可是小人就是小人，即使戰敗也不忘插你兩刀，這可惡的「玩具師」在離去前，把我們船上的引擎給破壞，想讓我們餓死在這荒島。

因為不想在這裏過夜，所以馬上聯絡「阿吉」，請他幫我們想想辦法，他告訴我們剛剛拿到的藍寶石，其實是一個空間控制器，把藍寶石裝在PDA上後再配合他寫的程式，就可發揮「瞬間傳送」的功能。透過這個方式，一下子人回到了鬼屋

皮果的惡行

這時「阿吉」說「山棧大哥」曾來講訴「皮果」在迫害居民，逼他們賤賣房子的事；真是豈有此理，大家一致決定【到田野路的林得家，阻止皮果的惡行】。「獅子王」說他也想為我們盡點棉薄之力，以贖往日的罪過。

痛宰了「皮果」他們後，急須解決的是「獅子王」被通緝的問題，所以大家【陪獅子王去老爺路找鎮長】，以期他能想出什麼好辦法。鎮長說最好的方式，就是「獅子王」自首，但自認「皮果」才是最大壞人的「獅子王」，不願在「皮果」尚逍遙法外時就鋃鐺入獄。

此時，PDA響起，「阿吉」告知欠扁的「皮果」又在鬧事了，這次是在「青草公路」上瓦爾多的房前，一群人遂出發【到青草公路，阻止皮果鬧事】。到了現場後，他正遊說居民讓「大都市企業」在此建工廠和別墅，因如此將會為這個小鎮注入不少工作機會，且生活的素質也會因而提高…。

大商家的嘴臉

天狼星出現

早認清他們為賺錢而不擇手段的本質的我們，出面刺破「皮果」的謊言，本來還準備狠狠教訓他一頓時，超級檢察官「天狼星」出現了，他是前來逮捕「獅子王」歸案的，所以「皮果」乘機留下我們和「天狼星」先跑了，但還好「阿康」和「紅珊瑚」追向前去看住皮果。之後，他打PDA來通報「地瓜」被「皮果」踩傷正在獸醫院治療，但不知怎麼的，醫院外突然聚集了一堆拜金主義者，欲對「地瓜」不利，單憑「阿康」一人是無法應付的，所以大家一起快步【到蛋糕北路獸醫院協助阿康】。「阿康」為了拯救「地瓜」，所以追丟了「皮果」。

就在「獅子王」他們離開不久後，「天狼星」

就來尋問他的去處，堅持不透口風的我，被「天狼星」視為共犯，於是兩方就打起了。結束這場戰役後，「阿青」告知在『魔王路』那有狀況，故大家又轉【去魔王路阻止鬧事的清潔機】

終於想通了

。除去不少清潔機後，準備【回鬼屋，和天狼星好好談談】，「獅子王」此刻也想通了，決定出面自首，不過他希望「天狼星」能揪出幕後真正的黑手，於是「天狼星」和我們聯手開始調查「大都市企業」。

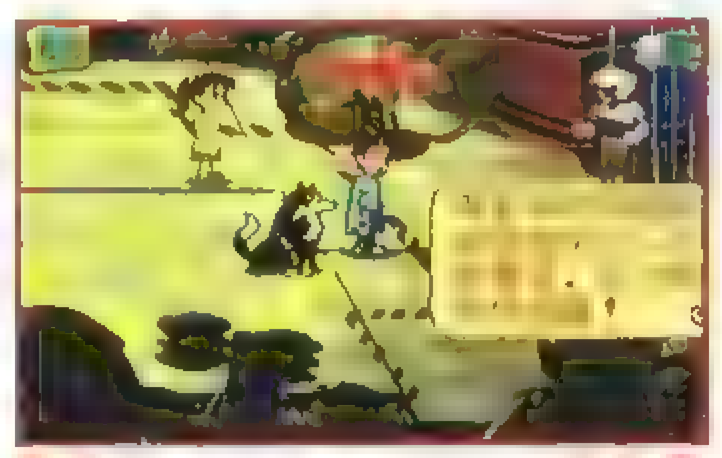
我們打算先從「皮果」身上查起，據「阿康」傳來的消息指出「皮果」正在『祈禱路』，故我【帶天狼星到祈禱路找皮果】；因為在『祈禱路』前方是一個雙岔路，所以我和「天狼星」說好一人找一條。

我朝前方走去，準備【到教堂去逮捕皮果】，但找了一會後，發現他似乎不在這邊，所以我馬上趕往「天狼星」那條路前進。花了一些功夫後，「皮果」終於罪有應得，被緊上枷鎖入警察局蹲苦窯。

你以前不是很囂張嗎？

火山爆發

但事情似乎尚未結束，才打算輕鬆點，又聽到位於『蝦格鯉拉』下的火山即將噴岩漿的消息，勞碌命的我隨即又趕【到蝦格鯉拉通知大家火山要爆發了，趕快逃難！】，不過久未經歷災難的人們，完全不相信我的話，左耽右擱下，除了「多福」夫婦外，整個『蝦格鯉拉』的人們全葬生在火山的熔岩下了。



待會怎麼死的都不知道

目睹如此殘酷的情景，真叫人錯愕不已，但現在還不是悲傷的時候，也許還有一些生還者正待我們的協助呢！之後回【去老爺路，找鎮長討論救災】之相關事宜，相信光靠我們小鎮的力量絕對是不夠的，所以我們有一個想法，即切入政府的電腦系統，聯絡其它城鎮的人民一同協力救援。

壯觀的火山爆發

不過由於政府的電腦系統十分嚴密，我們試了很久都無法侵入，鎮長於是講出「大都市企業」有一個假扮政府的系統，它是「大都市企業」的最高機密，就連她老婆也不知道此事。但說也奇怪，當我們在用這套系統時，竟也有人在用，且這人心懷不軌，準備趁火打劫，將一些銀行內的公款轉帳至他的名下，你覺得除了鎮長以外，還有誰可能知道這個系統呢？沒錯！就是「皮果」，他逃獄了。

難怪你們那麼有錢

被「玩具師」救走的皮果，正逃向「大都市企業」的辦事處，因而大家又紛紛【去愛神街的大都市企業辦事處，將逃獄的皮果抓回】，但這次「玩具師」可發明了一個像樣的機器人，名為「武裝樣品屋」，因為其火力強大且外殼堅固，我和「阿康」不但未傷及分毫，反遭致打成重傷。

再戰皮果

堅固耐用的武裝樣品屋

被眾人送往醫院後，在神父高明的醫療技巧下迅速恢復了健康。不過此刻「皮果」已逃到了港口，準備捲款潛逃到國外，為了奪回被他挪用

的政府救災金，我們集結了最強壯的伙伴【封木桶港阻止皮巢逃出國！】

正如你預期的一樣，「阿貓阿狗」是個圓滿的大結局，不過它並因此未結束哈！因為大家都還在為重建「大都市」在努力著呢！所以故事會一直延續下去哦～

溫馨可愛的結局

PS：有空時到『音樂路』上的電影院參觀，並按一下螢幕，會有意外收獲喔！

1. [illegible]

遇到「麥克」和他說話。兩個選項都答南瓜

★收　獲：牛奶糖

2. 尋找哈哈街躲起來的小孩子：

只要和「杰米」說話，他就會問你要不要玩。

Ⅰ.「麥克」躲在『早安路』與『哈哈街』交會處的餐廳旁的大樹

Ⅱ.「小嬰兒」躲在決鬥街與哈哈街交會處的樹叢。

Ⅲ.「杰米」躲在哈哈街左邊最盡頭的樹蔭下。

★收　獲：兩顆蘋果

3. 買漢堡給哈哈街的杰米

玩完捉迷藏後，再和「杰米」說話，他會要求你請他吃漢堡。可在『早安路』與『哈哈街』交會處的好好吃餐廳買到。

★收　獲：可知道如須打探消息，可在下午二點時去餐廳找他媽媽閒聊。

4. [illegible]

完成了買漢堡的任務就會出現

★收　獲：可以知道報社社長正懸賞找女兒的戒指，如預知詳情，可到報社找社長談

5. 到哈哈街報社找社長

和杰米媽媽閒聊後會出現

★收　獲：得到找尋戒指的任務

6. 尋找報社社長女兒的戒指：

和社長談後會出現。可先到街上找「杰米」，得到其中一枚戒指並知道另一枚掉在餐廳廚房，將從「杰米」那得到戒指交給社長即可。

★收　獲：500圓

不一定要完成，但完成後通常有意外的獎品

7. 尋找薇薇安的玩具戒指

交給社長一枚戒指後，再出報社時順便和在櫃台的「薇薇安」談話，再到餐廳廚房找大師傅，得知有一隻尾巴夾著戒指的怪貓在下午兩點會出現在餐廳廚房。

8. [illegible]

只要在下午兩點左右進廚房就可獲得另一枚戒指，再把其交給「薇薇安」就可以了。

★收　獲：300圓

9. [illegible]

只要在『不是約翰的路』上和一個後頭跟兩隻豬的女孩講話即可。「小」豬請到隔壁的『大兵路』找，務必在小三時內找到。

★收　獲：鐵絲

10. 幫不是約翰的路的畫家找畫：

在『不是約翰的路』上和畫家談話即可。在『大兵路』老約瑟公館中的地窖中可找到畫並得知保險箱密碼。

11. [illegible]

找到畫後，即會抄下保險箱密碼，再回去找畫家就完成了。

★收　獲：創意點數10點、賞金100圓

12. [illegible]

在『大兵路』上和法蘭克講話即可。走回『不是約翰的路』找小琴問小蘭的生日，可在豬舍或路上找到「小琴」

13. [illegible]

問完小琴後，回『大兵路』告訴「法蘭克」。

14.幫法蘭克哥哥買花

『到不是約翰的路』上，會看到一個在賣海芋花的人，掏出50元即可。

[illegible]

買到花後，回去找「法蘭克」。

★收　獲：創意點數10點

16.送布娃娃給大兵路的妮妮：

到『大兵路』老約瑟公館中妮妮。得知她想要洋娃娃，而住在『不是約翰的路』上的小蘭小琴姐妹有很多洋娃娃：回到『不是約翰的路』上找到「小蘭」，得到洋娃娃，再拿回去送「妮妮」。

★收　獲：阿摩尼亞藥水

17.到東部公路捉回小雞多多：

在南瓜博物館中和小孩「黛咪」說話。在東部公路上捉回和鵝跑來跑去，且好躲於欄杆下的多多。

18.將小雞多多帶回去給黛咪：

★收獲：阿摩尼亞藥水

[illegible]

將娃娃送給妮妮後，回去找小蘭。

★收　獲：消毒水

[illegible]

★收　獲：消毒水

[illegible]到教堂找神父，學習治療術

在遊戲後期，可到教堂找「神父」

★收　獲：學會神聖治療術

[illegible]到偉人紀念路幫奧麗微雅調查拯救世界協會的朋友

到『偉人紀念路』上的披薩店即會遇到當店員的「奧麗微雅」。到披薩店左邊的拯救世界協會問清潔工。再回去告訴「奧麗微雅」

★收　獲：無

[illegible]

到『老爺路』搬來搬去總裁家即可。到『夢之路』的希爾家將書交給狗娃娃

★收　獲：200圓

表一　特技一覽表

擁有者	特技名稱	獲得時之等級	種類	/威力/對象
樂樂	呼叫灰灰	LEV02	物理	/ 8/ 個人
	灯氣球	LEV06	物理	/-7/ 全體
	大家加油	LEV09	生命力	+20/ 全體
	了角絲瓜	LEV12	物理	/-26/ 個人
	天怒球	LEV15	物理	/ 32/ 個人
	黑色攻擊	LEV18	物理	/-38/ 個人
	灯氣球2	LEV21	物理	/-24/ 個人
	呼拉飛傘	LEV24	物理	/-43/ 個人
	雷擊怒球	LEV27	雷	/ 45/ 個人
	快打攻擊	LEV31	物理	/ 55/ 個人
	招喚雷火	LEV35	雷	/-70/ 個人
	雙槍攻擊	跟林克敏學	物理	/-38/ 個人
	DOMO	跟蔡明宏學	物理	/-23
	幽靈貓	跟川咚爺學	物理	/ 32/ 全體
	呼叫麻雀群		物理	/-50/ 個人
	神聖治療術	跟神父學	生命力	+30/ 全體
大米	大米踹人	LEV03	物理	/-8/ 個人
	大米偷襲	LEV09	物理	/ 20/ 個人
	大米無敵屁	LEV17	物理	/-18/ 全體
	大米衰尾	和小吉學	物理	/-15/ 個人
劍客	跳躍疊羅漢	LEV09	物理	+22
	螺旋飛撲	LEV13	物理	+27
	劍客旋風	LEV17	物理	+20
	狗保齡球	BEGIN	物理	+17
阿康	強化消防栓	LEV10	冰	/-22/ 個人
	功夫小子	LEV14	物理	/-27/ 個人
	呼叫小天使	LEV18	物理	/-35/ 個人
	神槍手	LEV22	物理	/ 45/ 個人
	四手拳	LEV15	物理	/-20/ 個人

擁有者	特技名稱	獲得時之等級	種類	/威力/對象
快刀張	六腳踢	LEV18	物理	/ 27/ 個人
	八爪齊飛	LEV20	物理	/ 34/ 個人
忍者貓	貓爪功	LEV16	物理	/ 30/ 個人
	分身攻擊	LEV19	物理	/ 35/ 個人
獵師	王者之吼	LEV09	物理	/ 16/ 個人
	衝擊旋風	LEV10		
	衝天飛狗	LEV16	物理	/ 38/ 個人
	雷電風中	LEV21	雷	/ 45/ 個人
	南瓜砲	LEV21	物理	/ 35/ 個人
貓王	貓王披風	LEV22	物理	/ 25/ 全體
黑武士	黑武士之吼	LEV19	物理	/ 30/ 個人
	黑武士衝擊	LEV22	物理	/ 30/ 個人
	天地之怒	LEV25	物理	/ 45/ 個人
	萬獸奔騰	LEV29	物理	/ 40/ 個人
人狼屋	精神鬥氣	BEGIN	物理	/ 35/ 個人
	終極武術	LEV32	物理	/ 55/ 個人
鋼工	戰鬥之吼	LEV07	物理	/ 16/ 個人
	破壞爪	LEV10	物理	/ 20/ 個人
	雷霆撞擊	LEV11	物理	/ 30/ 個人
迅猛龍	龍之火	LEV10	物理	/ 20/ 個人
土頭	大爺饒命	LEV09	無	
什錦貓	貓愛眾生	LEV16	生命力	+25/ 全體
貓屎	貓屎屁	BEGIN	毒	/ 20/ 全體
貓屍子彈	BEGIN		物理	/ 35/ 個人
怪盜湯米	幽魂一擊	BEGIN	物理	/ 35/ 個人
肉丸	肉丸壓	BEGIN	物理	/ 35/ 個人
閃腰俠	空中游泳	BEGIN	物理	/ 15/ 個人
刷刷子	刷刷子修理	BEGIN	物理	/ 15/ 個人

24.到祈禱路問安布羅斯討厭噪音的原因

到『祈禱路』的五兄妹之家和大哥談話，之後到隔壁找「安布羅斯」(若找不到他，可到『偉人紀念路』上試試）問其為何討厭噪音

★收　獲：創意點數10點

25.調查山姆教授有沒有女友

和站在『圓圈路』上最左邊花園中的「甘蒂絲」談話，告知山姆教授的住處，之後到『青草公路』山姆教授家門前，和他及「甘蒂絲」談話，最後再到『圓圈路』上最左邊花園中找「甘蒂絲」談話即會出現。到『青草公路』上問「山姆教授」的姪女「伊羅娜」，將結果告知在『圓圈路』上的「甘蒂絲」

★收　獲：50圓

26.幫神父治療瑞得的疾病

和『東部公路』上瑞得的太太談話，到「教堂」找神父，得到鏡子及方法，回到『東部公路』瑞得家中或路上找「瑞得」

★收　獲：無

表二　各類武器簡介

物品名稱	作用	使用者
竹子槍	速度 +2	樂樂
竹筒槍	攻擊 +2、速度 +2	樂樂
改造玩具槍	攻擊 +2、速度 +2	樂樂
檜木槍	攻擊 +3、防禦 +1、速度 +2	樂樂
竹筒水槍	攻擊 +3、防禦 +2	樂樂
塑膠槍	攻擊 +4、速度 +4	樂樂
彈簧槍	攻擊 +5、速度 +2	樂樂
強化子槍	攻擊 +5、速度 +3	樂樂
空氣槍	攻擊 +5、速度 +3	樂樂
強化塑膠槍	攻擊 +5、速度 +4	樂樂
玩具瓦斯槍	攻擊 +6、速度 +2	樂樂
玩具自動槍	攻擊 +6、速度 +3	樂樂
隕石槍	攻擊 +6、速度 +3	樂樂
玩具特殊槍	攻擊 +8、速度 +3	樂樂
雨傘	攻擊 +1、防禦 +1	樂樂
強化傘	攻擊 +3、防禦 +2	樂樂
鈦合金傘	攻擊 +4、防禦 +4	樂樂
胡椒傘	攻擊 +5	樂樂
尼龍傘	攻擊 +5、防禦 +2	樂樂
重力傘	攻擊 +5、防禦 +3	樂樂
辣椒傘	攻擊 +5、防禦 +5	樂樂
玻璃纖維傘	攻擊 +5、防禦 +5、速度 +1	樂樂
導雷傘	攻擊 +6、防禦 +4、防電 1/2	樂樂
鋼傘	攻擊 +6、防禦 +5	樂樂
拳套	攻擊 +6	阿康、其他人
鐵拳套	攻擊 +6、防禦 +1	阿康、其他人
麻藥拳套	攻擊 +6、防禦 +3	阿康、其他人
雷電拳套	攻擊 +9、防禦 +2	阿康、其他人
不銹鋼拳套	攻擊 +12、防禦力 +1	阿康、其他人
鐵刷子	攻擊 +1	動物
鐵爪子	攻擊 +6	動物
不銹鋼爪	攻擊 +6、防禦 +2	動物
火焰爪	攻擊 +8、防冰 1/2	動物
冷氣爪	攻擊 +8、防火 1/2	動物
白蘇詩之爪	攻擊 +9、防禦 +3	動物

表三 有關開發之各項數值

種類	等級	開發所須之創意點數	可生產之物品	生產物品所須資源
基礎科學	1	1點	雨傘	金錢 100 圓
			外套	金錢 90 圓
			繃帶	金錢 200 圓
	2	3 點	提神丸	金錢 200 圓
			項圈	金錢 70 圓
			皮夾克	金錢 80 圓
	3	20 點	解麻醉針	金錢 208 圓
			解毒劑	金錢 208 圓
	4	35 點	急救箱	金錢 256 圓
	5	85 點		
	6	105 點	–	
電力	1	3 點	高壓電池	電力原料
	2	15 點	絕緣衣	金錢 250 圓、電力原料
	3	32 點	雷電拳套	金錢 200 圓、電力原料、金屬原料
			電擊籃球	電力原料、合成原料
	4	55 點	天電導雷管	電力原料、機器原料
	5	85 點	導雷傘	金錢 300 圓、電力原料、金屬原料
	6	105 點	雷電炸彈	電力原料(2)、合成原料
冷氣	1	3 點	冰水球	冷氣原料
	2	18 點	隔熱衣	金錢 250 圓、冷氣原料
			冷煤炸彈	冷氣原料
	3	33 點	冷氣牙套	金錢 250 圓、冷氣原料、合成原料
			強力滅火筒	冷氣原料(2)
	4	60 點	強制冬眠儀	金錢 250 圓、冷氣原料、時空原料
	5	90 點	冷氣爪	金錢 300 圓、冷氣原料、時空原料
			爆衣	金錢 300 圓、冷氣原料、合成原料
	6	110 點	絕對零度	冷氣原料(2)、機器原料
熱能	1	4 點	小燃燒彈	熱能原料
	2	16 點	防寒衣	金錢 250 圓、熱能原料
			罐頭炸彈	熱能原料
	3	36 點	火焰爪	金錢 250 圓、熱能原料、時空原料
			暖氣罐頭	熱能原料(2)
	4	62 點	震撼炸彈	熱能原料、醫學原料
	5	92 點	熱線牙套	金錢 350 圓、熱能原料、幻想原料
			強效燃燒彈	熱能原料、生化原料
	6	112 點	地獄之火	熱能原料(2)、熱能原料
生化	1	5 點	毒花粉	生化原料
	2	18 點	麻藥牙套	金錢 300 圓、生化原料
			跳蚤特攻隊	金錢 20 圓、生化原料
	3	37 點	潛能激素	生化原料、料理原料
			昏睡藥粉	金錢 10 圓、生化原料(2)
	4	63 點	硫酸毒氣	生化原料、熱能原料
			麻痺彈	金錢 10 圓、生化原料、電力原料
	5	93 點	防毒面具	金錢 350 圓、生化原料、幻想原料
	6	113 點	瓦斯氣彈	生化原料(2)、熱能原料
時空	1	3 點		
	2	17 點	次元披風	金錢 300 圓、時空原料
			扭曲空間儀	時空原料
	3	36 點	遲鈍沙漏	金錢 10 圓、時空原料、料理原料
	4	62 點	重力傘	金錢 320 圓、時空原料、金屬原料
			加速時鐘	金錢 10 圓、時空原料、醫學原料
	5	92 點	時空炸彈	時空原料、熱能原料
	6	112 點	黑洞產生器	時空原料、時空原料、電力原料
金屬	1	3 點	鐵拳套	金錢 100 圓、金屬原料
	2	18 點	鐵爪子	金錢 230 圓、金屬原料
			不銹鋼頭盔	金錢 200 圓、金屬原料
	3	37 點	不銹鋼爪	金錢 250 圓、金屬原料、電力原料
			鉛球	金屬原料、冷氣原料
			不銹鋼牙	金錢 250 圓、金屬原料、熱能原料
	4	63 點	鈦合金傘	金錢 260 圓、金屬原料、生化原料

			不銹鋼拳套	金錢 240 圓、金屬原料、時空原料
	5	93 點	鋼傘	金錢 300 圓、金屬原料、電力原料
			合金盾牌	金錢 340 圓、金屬原料、熱能原料
	6	113 點	超合金牙	金錢 400 圓、金屬原料(2)、機器原料
合成	1	2 點	—	
	2	16 點	紅藥水	合成原料
	3	36 點	尼龍傘	金錢 250 圓、合成原料、合成原料
			尼龍絲套裝	金錢 250 圓、合成原料、時空原料
	4	58 點	強化瓷牙	金錢 300 圓、幻想原料
	5	88 點	玻璃纖維傘	金錢 250 圓、合成原料、機器原料
			玻璃纖維外套	金錢 250 圓、合成原料、冷氣原料
	6	108 點	紫藥水	合成原料(2)、料理原料
幻想	1	3 點	隱身貼紙	金錢 20 圓、幻想原料
	2	15 點	稻草人	金錢 10 圓、幻想原料
	3	33 點	卡通面具	金錢 250 圓、幻想原料、冷氣原料
	4	55 點	異形之蛋	金錢 20 圓、幻想原料、電力原料
			迴天聖水	幻想原料、醫學原料
	5	85 點	企鵝項圈	金錢 400 圓、幻想原料、料理原料
	6	105 點	宙斯之雷	幻想原料、幻想原料、電力原料
機器	1	3 點	塑膠夾克	金錢 100 圓、機器原料
	2	16 點	彈簧槍	金錢 200 圓、機器原料
			噴射溜冰鞋	金錢 200 圓、機器原料
	3	37 點	小魚項圈	金錢 250 圓、機器原料、熱能原料
	4	62 點	強化手槍	金錢 300 圓、機器原料、電力原料
	5	92 點	附石槍	金錢 360 圓、機器原料、冷氣原料
	6	112 點	改造散彈槍	金錢 360 圓、機器原料(2)、冷氣原料
醫學	1	3 點	消炎繃帶	醫學原料
	2	15 點	維它命	醫學原料
	3	32 點	流行病毒彈	醫學原料、生化原料
	4	55 點	萬能繃帶	醫學原料、料理原料
	5	85 點	牙醫外套	金錢 350 圓、醫學原料、料理原料
			綜合維它命	醫學原料、冷氣原料
	6	105 點	萬用急救箱	金錢 512 圓、醫學原料、醫學原料
料理	1	4 點	胡椒炸彈	金錢 10 圓、料理原料
	2	16 點	胡椒傘	金錢 300 圓、料理原料、金屬原料
	3	37 點	麵粉煙霧彈	金錢 10 圓、料理原料、時空原料
			催淚洋蔥	金錢 10 圓、料理原料、生化原料
	4	63 點	調味外套	金錢 350 圓、料理原料、幻想原料
			機能飲料	料理原料、時空原料
	5	93 點	辣椒傘	金錢 400 圓、時空原料
				金屬原料、合成原料
	6	113 點		

名稱	生命值	獲得經驗	獲得賞金	特殊技能	特性
白眉	60	12	15	流星雨	—
黃金戰艦	250	40	300	—	
僵屍（使用消毒水炸彈後）	48	12	10	僵屍屁、僵屍子彈	無敵
豹貓	60	16	35	高壓電池、小燃燒彈	
毛姐	60	14	25	毛姐後踢、貓愛眾生	—
玩具師清潔車 2 號	300	25	30	—	怕雷
鋼毛	220	22	105	破壞爪、戰鬥之吼	
貓王	260	42	305	南瓜砲、貓王披風	
木桶教皇（怕音樂盒）	??	20	100	—	
捕狗隊隊長	400	50	15	燃燒槍	—
棍子	220	22	35	棍子箭、肉丸保齡球	
肉丸	230	22	35	肉丸壓	
獅子王	300	30	25	連發手槍	
刀疤老大	800	52	35	機槍掃射	
惡魔	350	50	25	絕對零度	
天狼星	450	30	65	精神凝聚	—
機器屋	1800	600	105	超音波、波動砲、鐵拳攻、雷射炮	
機器人鴕鳥	2000	600	100	雷電炸彈、黑洞產生器、地獄之火、機槍攻擊	

完

WING COMMANDER PROPHECY

銀河飛將V－神喻

◆完全解析篇◆……趙振威

和以前不一樣的地方，在於銀河飛將V代不再注重過場之間的互動式電影；人物之間的關係和劇情的發展，也不像四代一樣有大量的分支（大部份的分支路線只會影響到任務中的敵機數量和所搭乘的戰機）。

行前提示

在這一代的星際戰鬥中，只要失敗的次數太多，遊戲就直接宣佈玩者被派為陸勤人員，從此結束灰暗的一生；所以在先前的任務最好能有較好的表現，免得到後期陷入苦戰之中。

遊戲開始之後，在太空船上只有三個地方可以自由行走。第一個是酒吧，大部份的劇情都在這個地方發生，只要四處講講話，就可以看到一些動畫片段；如果看不太懂的話，還可以用游標再點一次重看。在酒吧右側的房間中可以直通簡報室，右側的三個電腦螢幕分別提供儲存、取回遊戲進度的功能。最右側的螢幕則是你的飛行記錄；你每完成一個任務之後，任務的成功與否、完成度為多少等等，都會記載在這個地方。我們每一關的任務說明，就是以這個表格為主。最後一個地方是簡報室，除了少量的劇情之外，大部份時間就是做為任務簡報和出擊的地點。

在每一個任務出擊之前，主角會利用IC.S系統來觀看任務目標，這些細節將在每一關的「任務簡報」之中分別說明。也有一些關卡比較刁鑽，或是在任務進行中突然發生狀況，我們會在各關後面分別說明各別應對方式。如果你不確定目前所執行的任務名稱（無法和攻略中每一關的標題相對應），可以在任務進行中按下Ctrl-O鍵，在畫面最左上角的就是目前的任務。好了！我們上路了。

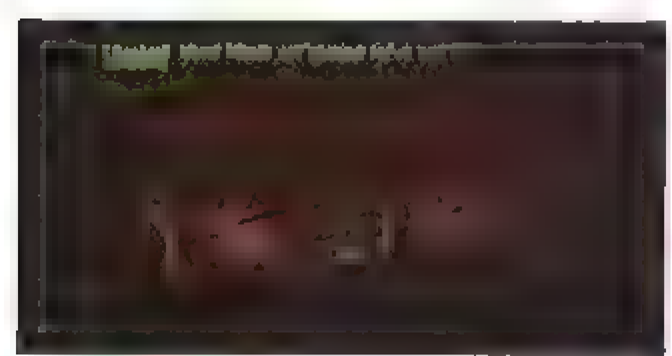
第一關：

H' rekkah 101 [illegible]

任務簡報：我方收到了基拉西星人的緊急求救訊號，當Midway（母艦－中途島號）跳入H' rekkah星系時，一隊陸戰小隊會由Dekkar上校率領，登上基拉西的戰艦，試圖救回任何生還者，並下載航行電腦中的資料。你會率領一個小隊，與黑寡婦中隊一同護送陸戰隊員到達目標，當任務完成之後，再把這些人馬護送回中途島號

▲登上基拉西旗艦的陸戰上校

任務開始之後，一路平安飛到基拉西戰艦都沒有敵蹤。直到陸戰隊員找完資料之後，才會出現四、五隻敵機，利用火砲和飛彈擊毀所有敵人之後，飛回中途島號，完成任務



◀不明的戰機[illegible]在四周

第二關：

H' rekkah 100.1:Black Widow Rescue

任務簡報：這次的任務十分緊急，直接登上戰機之後才會得到任務說明。黑寡婦中隊在巡邏回航的時候遭到伏擊，必須馬上增援，但目前還不知道敵人究竟是什麼來路。出航之後找到黑寡婦隊，會看到數十艘敵機在空中盤旋。

▲隊員報告戰機上的電腦無法識別這些不明敵人

別緊張，只要小心別被敵人咬住尾巴，好好地

◀母艦的技術官持續分析這些奇怪的生物

瞄準畫面上的敵人，綠點為前置量，，必要時射幾枚飛彈出去，打倒這些敵人之後，按下自動飛行，再解決另一批敵人之後，就可以回到中途島號，同時技術官會根據你們在飛航中的通訊，設法分析出這些敵人的語言

第三關：

H' rekkah 102.1:Sweep and Rendezvous

副線：H' rekkah 103.5:Patrol and Rendezvous

任務簡報：現在中途島號的掃瞄器已經可以發揮作用，發現到一大群的船艦正朝向中途島號和下一個躍進點之間的方向前進；很明顯這些船艦正在攔截的航線上面，並在一個小時之內就會接近到開火距離。唯一避免正面衝突的脫離方式，是跳入G' Wriss星系中，所以你必須巡邏四個區域，確保能順利到達躍進點，並在最後與中途島號會合

▲追熱飛彈鎖定敵方戰機，但最好瞄準對方機尾較易命中

出航之後，每一個巡邏點都

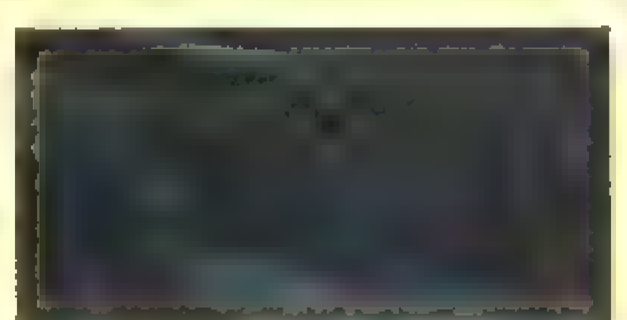
◀僚機通常會率先展開攻擊，最好先[illegible]的火力

有四台敵機，由於我方的人數為三人，所以數量上不會太過懸殊。好好分配一下機上的飛彈，打倒所有敵機之後飛回中途島號，跳入下一個星系。

如果你進行的是副線的劇情，則敵機的數量會比較多。

第四關：

任務簡報：在到達躍進點之前，Midway掃到一群不懷好意的敵機不斷地逼近。你的任務就是在Midway抵達躍進點之前，守護Midway的安全



▲進入跳躍點的母艦

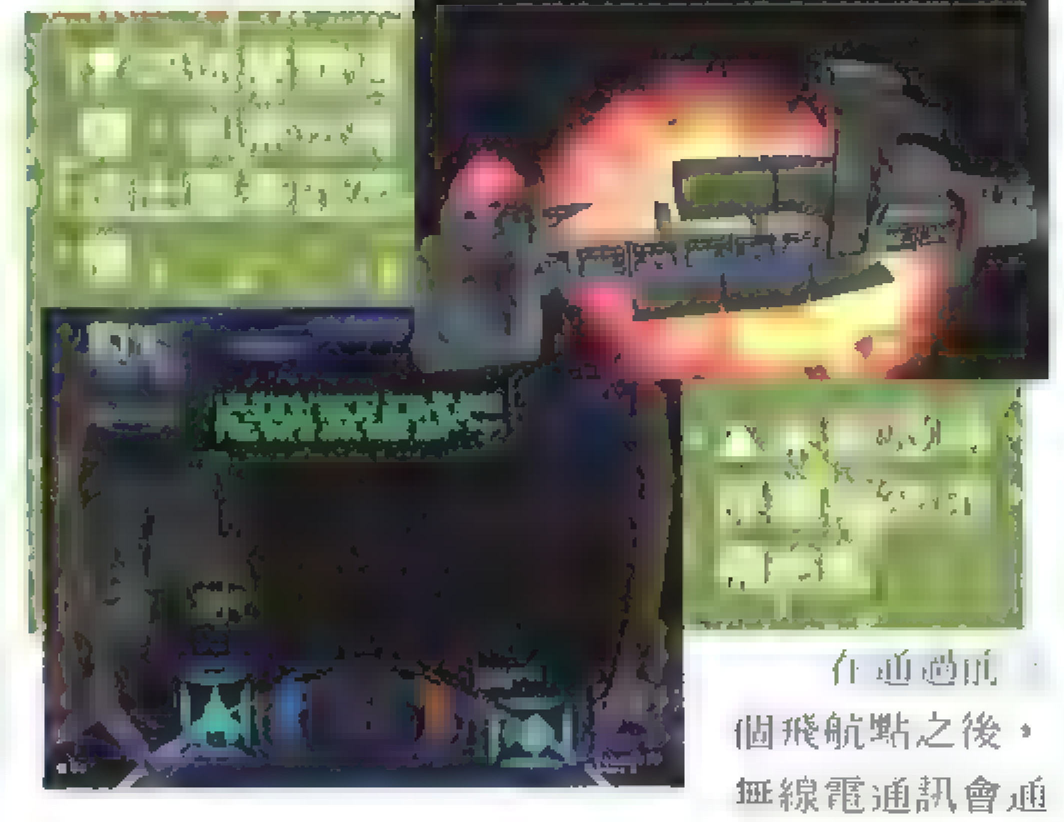
這次所駕駛的戰機上配備了四枚蜂巢式飛彈，鎖定之後敵機保證絕無倖免，好好使用！在離開中途島號之後，敵人大約還有八萬公尺左右；對準敵人加速直衝，相遇之後開始纏鬥，並小心別讓太多的敵人衝過你的防禦網，直衝母艦（有這種敵人的話回頭追擊）。在經過一小段時間的纏鬥之後，不管你打落多少敵機，中途島號會發出召回命令（共有二、三次），並準備跳入另一星系，此時僚機也會返航；加速飛回中途島號，完成任務。

副線的任務和主線一樣，但座機不同

第五關：

G’ Wriss 206.7:Convoy Rescue

任務簡報：目前中途島號的補給路線已經被敵人所截斷，在最後的通訊消失之前，補給艦隊正航向Taliban殖民地，並得知中途島號的狀況，以迂迴的方式前進。但我們的探測器偵察到敵方有一小群戰機已經慢慢逼近了補給隊，卻無法加以通知。你將出發通過七個飛航點，在第四個巡航點應該可以和補給艦隊碰頭，消滅所有的敵機並把艦隊帶回來。



在通過前三個飛航點之後，無線電通訊會通知你來不及拯救補給艦隊；到達第四個飛航點時，會目睹所有補給艦爆炸的慘狀。解決掉所有敵機之後，中途島號派出的加油機會出現在附近（船名叫做Redeemer），飛向加油船5000公尺之後會自動進入加油程序，再繼續進行任務

飛到最後一個飛航點時，無線電會傳出中途島號的求救訊號。回到母艦旁邊後衝向敵機迎戰，由於中途島號的發射系統出問題，所以無法彈射出更多的戰機增援。解決所有敵機之後，回到母艦，結束任務。

第六關：

任務簡報：由於H’ hrass星系中的通訊站已經停止傳送訊號，所以中途島號必須飛往該星系，修復通訊站，並向聯邦發送緊急訊號；但目前已經有一隊敵軍阻擋在母艦和H’ hrass星系的躍進點之間。由於他們剛襲擊補給艦隊，所以主艦已經和驅逐艦隊有一段距離。你必須先和敵方的驅逐艦隊碰頭，穿入對方的火網，解決掉驅逐艦上大部份的砲台，讓隨後的Bravo分隊展開轟炸的任務。

任務展開之後，不妨先穿過敵方的火網，先解決掉小型的船艦，然後以迂迴的方式接近驅逐艦，打掉艦首和艦尾的砲台。Bravo分隊會自動展開轟炸

任務，當一艘主艦的艦橋和引擎都被轟掉之後，再回頭解決小敵機，飛回中途島號，完成任務。

第七關：

G' Wriss 210.0:Cruiser Assault

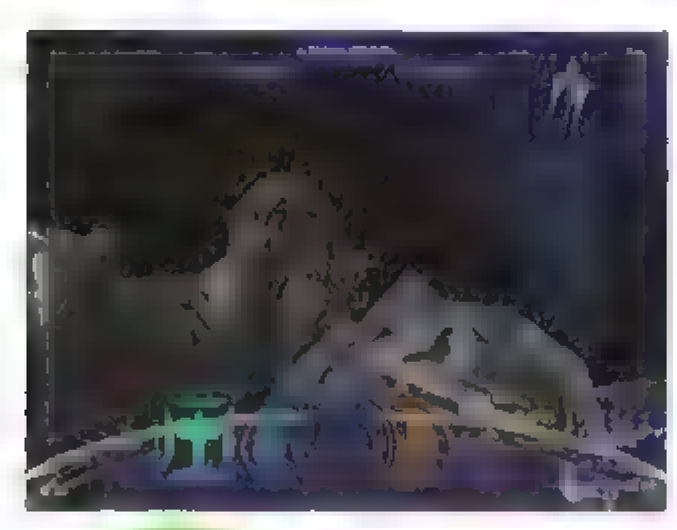
副線：G' Wriss 211.0:Hydra Fleet Assault

□任務簡報：雖然擊毀對方驅逐艦的作戰十分成功，但對方的主艦仍全速朝我軍逼近。Hawk會率領一隊戰機與敵方展開周旋，你的任務是護送Bravo隊接近敵方的主艦，並摧毀其引擎和艦橋；如果必要的話，完成任務之後再回頭保護中途島號。這支敵軍可能就是摧毀基拉西艦隊的主力，所以這次的勝利十分重要。

▲主要任務是護衛轟炸機進入有效射程，摧毀四處的防衛火力也是很重要的工作

這一關並不難，只要守住我方的轟炸機，不要被敵機圍攻就行了。必要時可以使用蜂巢式飛彈轟開重圍，我方的其他戰機會把大部份的敵機纏住，讓你可以對付敵艦上的砲塔。完成任務後優先清除中途島號附近的戰機。

不管是在主線或副線的劇情，這次任務結束之後，Hallas會在任務中陣亡，遊戲也從第一片進入第二片光碟。

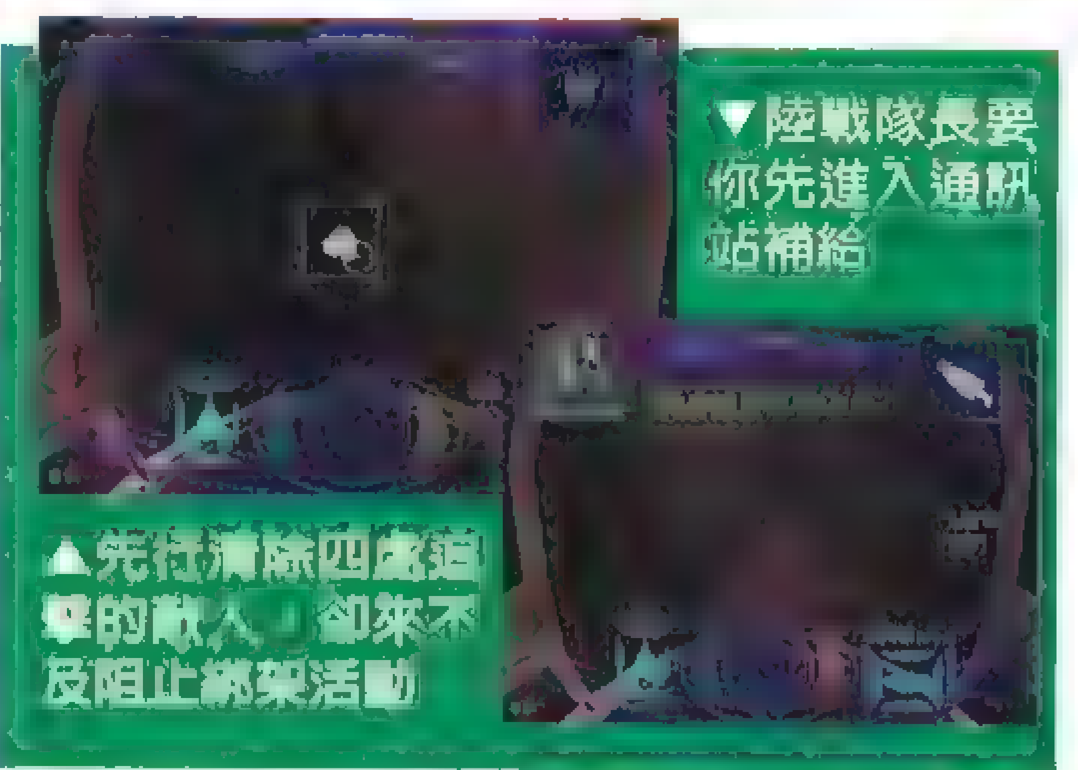


◀瞄準戰艦的砲塔，速戰速決

第八關：

H' hrass 314.1:Relay Station Insertion

任務簡報：這個星系中的通訊站，是我們唯一通知聯邦的希望。在中途島號派出戰機群虛張聲勢之後，中途島號會以自身作誘餌引開大部份的敵軍，你的分隊將護送陸戰隊的Dekkar將軍登上通訊站，一同守住這個最後的通訊中心。



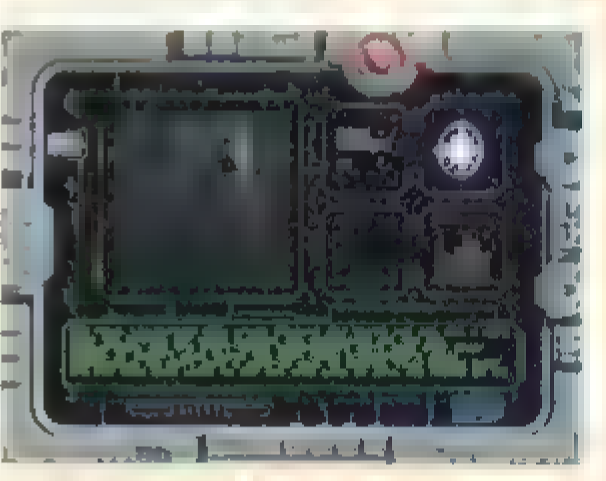
▼陸戰隊長要你先進入通訊站補給

▲先行清除四處追擊的敵人，卻來不及阻止綁架活動

出發之後先解決掉通訊站附近的敵機，之後陸戰隊和偵機上的Blair代將會進入通訊站。在一陣慌亂之中Blair會被敵人綁架，同時外面也出現另一批敵方的援軍。在綁架Blair的戰機進行超空間跳躍之後，全力肅清這些後來的敵人，並進入通訊站之中喘口氣。

第九關：

任務簡報：目前陸戰隊無法和中途島號取得連繫，敵人正全力干擾我們主要的幾個頻道，所以我們也無法通知聯邦。目前唯一能做的就是阻止外面的敵人毀掉這座通訊站

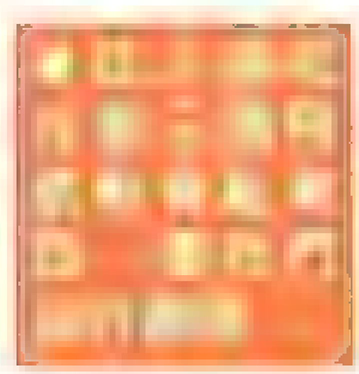


▲陸戰隊長並不知目前的狀況，也不知中途島號位於何方

出外迎敵之後，儘全力閃躲，不要戀戰，所有敵人的火力都直對你而來。撐到一定的時間之後，中途島號會再度與你取得連繫，並派出一個中隊前來助陣。在友軍出現出後再放膽反攻，打倒所有的敵人，結束任務。

第十關：

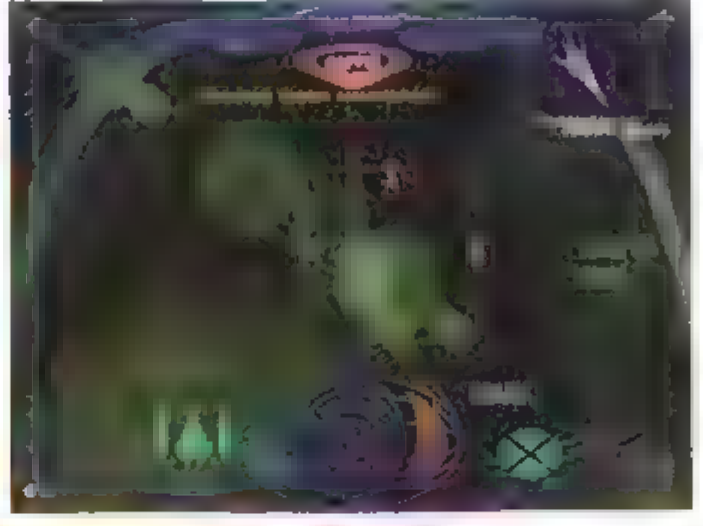
任務簡報：消息指出在基拉西星球E'loy附近有敵軍出沒，但是一個不明的干擾訊號，讓中途島號的探索器無法瞭解整個情況。在一到達T'lan Meth之後，你的Alpha和Bravo分隊將會分頭搜索附近的隕石區，並試著找出干擾訊號的來源。一旦到達干擾訊號的來源區，瞄準附近的設施，找到干擾源之後SAR小組會出發前去處理干擾源，才能回復中途島號的掃瞄能力

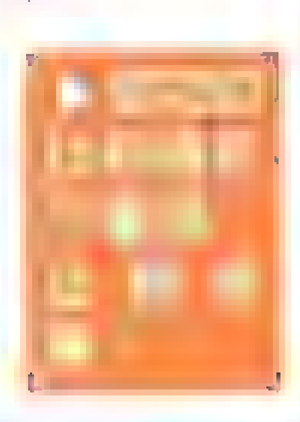


這一個任務共有三個飛航點。在第一個飛航點會遭遇到一些敵人，打倒它們之後，和狂人Maniac在第二個飛航點相遇，雖然狂人宣稱他在第三個飛航點中完全沒有看到敵人，但現在你會碰上不少敵方的戰機

如果想要成功的完成任務，先解決掉大部份敵人減輕威脅後，把剩下的敵人交給僚機負責，衝入隕石區開始找長棒狀的隕石塊，並用子彈加以射擊。真正的發信源混雜在隕石塊之中，但是用再多的火力也打不破。如果所有敵機統統解決了，你大約只有一分鐘左右的時間找出發信源，否則中途島號就會遭到攻擊，導致任務失敗

當你找到一根棒狀的隕石卻百擊不破時，就表示你找到了真正的目標；靠近你的目標，中途島號會傳來電訊恭喜你完成任務，現在可以飛回中途島號了。如果不幸失敗，多試幾次，這個任務的運氣成份還是很重的。





第十一關：

T'lan Meth 417.4:MIA Recovery

任務簡報：這次是要救回在太空中彈跳的飛行員，是狂人上一次任務時的失誤。由於蟲族對活生生的人類也十分有興趣，最好在他成為敵人的俘虜或是盤中大餐之前把他帶回來。

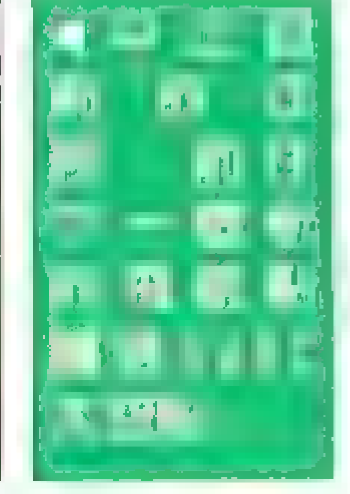
▲救回飄浮在太空中的我方駕駛員

由於沒有僚機，所以必須看好救援機，一出現敵人馬上用飛彈猛轟，由於機上有十二枚飛彈，敵人卻不超過六台，所以火力相當充足。最後一台敵機可能會在太空中劫走飛行員，所以只要一鎖定敵人就用飛彈加以攻擊

第十二關：

T'lan Meth 418.0:Perimeter Sweep

任務簡報：透過上一個任務中找到的干擾設施，我們現在可以掌握到敵人在這個星系之中的若干動向。敵人已經控制了基拉西星人在Oula 7的太空站，並用來做為艦隊的前進基地。在聯邦回覆我們的緊急呼之前，我們必須進一步搜集這個星系的情報；你的Alpha分隊將經過三個飛航點，殲滅所有敵人，以免我們的掃瞄工作遭受中斷。任務完成後，回到中途島號。



這個任務開始之後，解決第一個飛航點的敵人沒多久，中途島號就傳來一份電訊：中止目前的任務，前往第二個飛航點為SWAC護航，並完成所有的掃瞄工作。現在飛到第三個飛航點，在敵人重重火力下保護SWAC，並完成其他飛航點的巡邏工作之後，回到中途島號，完成任務。

第十三關：

T' lan Meth 420.0:Kilrathi Rendezvous

任務簡報：SWAC掃描到附近有大量的敵船活動，顯然他們十分在意中途島號的活動。我們要先分散敵軍的注意力之後，再追擊他們的艦隊主力。在狂人率領分隊引開敵軍火力同時，你的Alpha分隊和其他三分隊會展開主要的攻擊行動。先到飛航點1和飛航點2，等狂人確實引開敵人的注意之後，你可以在第三個飛航點找到你的目標。攻擊的目標越多越好，但是一定要擊毀敵方主艦的艦橋和引擎。完成任務之後，回到中途島號。

▲接下來再送引擎一發飛彈，就可以瓦解這艘龐然大物

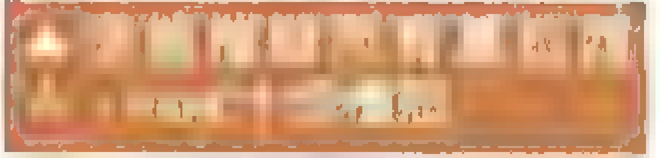
這次的任務中還有基拉西方面的僚機助陣，這對狂人之類的老字輩來說，自然是無法接受，所以在簡報會議中還和CAG大吵了一架。任務展開後，先到前一個導航點和基拉西的盟軍會合。

到達主要目標之後，用長程飛彈鎖定中央的主艦，飛近一點以後再拋射脫離，分別擊毀艦橋和引擎。完成主要任務後再回頭對付其他的戰鬥機。在下一個回返的飛航點會碰上追擊而來的敵機群，殲滅他們之後回到中途島號。

第十四關：

T' lan Meth 422.7:Cult of Sivar Rescue

任務簡報：你和Hawk會在第一個飛航點加入基拉西與蟲族人的戰團，打倒這些敵人之後，護送他們回到基拉西的艦隊，再回到中途島號。



這次的任務簡報雖然很單純，但是Hawk卻不願意幫助基拉西星人，並告訴主角他父親的死狀一在以前大戰之中，被基拉西星人撕成碎片之後，再裝入逃生艙，讓Blair把他找回來。

任務一出航，你的航行電腦就會遭到Hawk的破壞，完全無法記錄資料。在解決掉第一個飛航點的敵人之後，Hawk會叫你對基拉西星人開火。這是支線的分叉點：如果你成功的護送基拉西星人回到第一個飛航點，則在後面的一、二個任務中，基拉西星人會派出支援部隊協助你和中途島號渡過難關；如果你真的朝基拉西星人開火，肯定又有一場硬仗可打，但是Hawk會十分高興，而且在第十九關的戰役中，基拉西星人只要在一旁邊冷眼旁觀，等到你和Hawk襲擊基拉西星人的事情曝光之後，才有機會再度讓他們回頭幫助（另一場更難的戰役）。

第十五關：

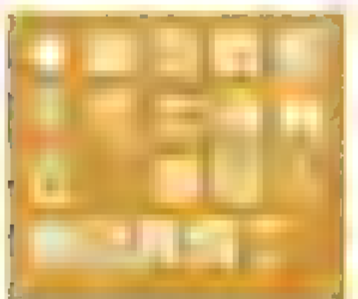
任務簡報：為了更瞭解Dula 7這個裡敵人攻佔的基拉西基地，我們即將派出一艘SWAC前往掃瞄它的資料。你必須飛行過三個飛航點，護送SWAC到達正確的位置，完成掃瞄工作，以徹底瞭解Dula 7這個基地的雷達死角。完成護航的任務之後，回到中途島號。

每一個飛航點都有不少敵機，如果僚機不幸中彈射或是陣亡，缺乏友機分散火力，就準備重新執行這次任務吧！所有敵機中，把了J型的戰機留到最後再解決，小型的子機一旦散開，很可能直接飛去攻擊SWAC，小心一點

任務開始之後，先開始對付面前的敵人。在中途敵軍會增加一次援軍，在即將肅清所有敵人時，會收到同伴的求救訊號。如果不想理會的話，可以直接飛回中途島號，或是按下Ctrl-X，在新出現的第二個飛航點上用滑鼠右鍵點一下，變更飛行目標，再啓動自動飛行，協助其他單位的僚機。完成任務之後，回到中途島號

第十六關：

任務簡報：在上一次的掃瞄任務中，我們發現一群驅逐艦躲在雷達死角之中，正在遠離太空站並前往它的守備位置。你的Alpha分隊將前往這個攔截點，並在Stiletto發動對太空站攻擊的掩護下，展開對這個艦隊的全面攻擊。擊毀驅逐艦之後，回到中途島號



這次的任務很單純，在友軍的掩護下完成轟炸巨艦的引擎和艦橋任務，就可以回到中途島號

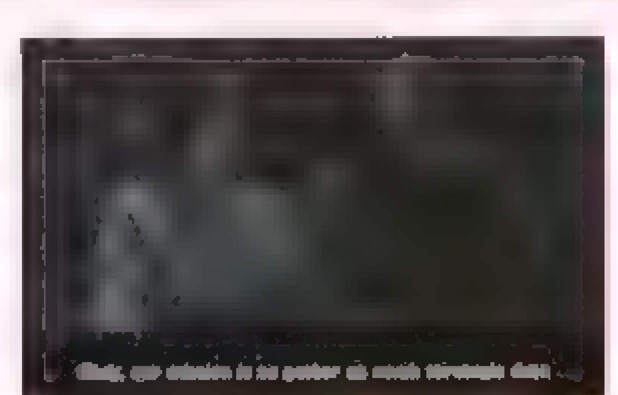
第十七關：

T' lan Meth 425.0:No Survivors

任務簡報：現在太空站的防禦系統已經出現了一個缺口，我們可以展開反擊的行動。每個分隊都前往指定的地點，摧毀所有可見的敵人後，再回到中途島號。當所有的地區都肅清之後，陸戰隊才能繼續下一步的作戰。

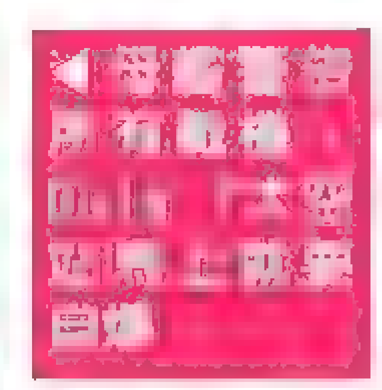
第十八關：

任務簡報：陸戰隊即將登上Dula 7，取得有用的戰術性資料和救出所有人質。你的Alpha分隊將掩護Stiletto的分隊，護送陸戰隊到達太空站。一旦抵達太空站之後，陸戰隊將攻佔太空站，而你們的分隊則分散打擊空中的敵機。在陸戰隊撤離時，掩護他們回到中途島號。



▲任務簡報中，CAG和陸戰隊長一同進行任務簡報

看好陸戰隊的座機進入太空站之後，就可以回頭大顯身手，把敵人一一肅清。在陸戰隊離開之後，會救出Blair，同時也會引爆Dula 7太空站，護送陸戰隊回到中途島號，結束任務

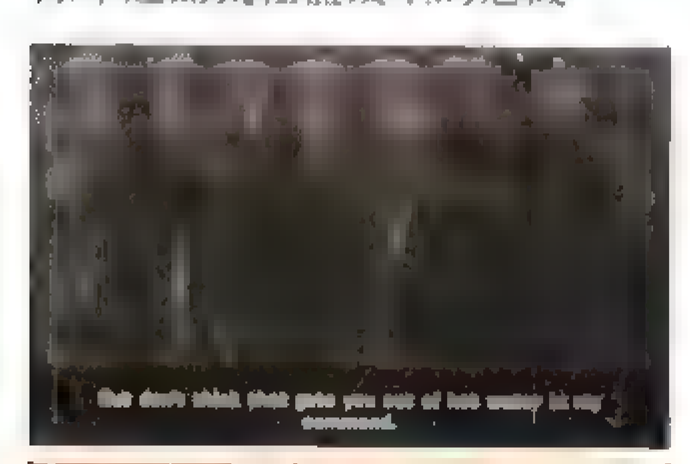


第十九關：

□任務簡報：異星人的艦隊大舉來襲，準備在這個小行星帶對中途島號展開總攻擊，掃瞄器上已經出現數批敵機，以攻擊速度接近著中途島號。雖然聯邦已經傳出增援的電訊，顯然基於時間上的因素，我們無法再拖延下去，必須派出所有的戰鬥機，以瓦解這次的危機。每個分隊都必須前往指定的地點，摧毀所有出現的敵機，任務完成後，回到中途島號。

離開母艦前往第一個飛航點，肅清大舉來犯的敵人之後，母艦會發出受到襲擊的電訊；如果你在第十四關的任務中曾經沒有攻擊過基拉西星人，則在飛航點附近的基拉西星人會義不容辭地加入戰團，否則只會冷眼旁觀。清除敵人之後，回頭保衛母艦並回到中途島號

如果你在十四關對基拉西星人開火，這時艦長和CAG會發現基拉西之間的通訊，而知道你和Hawk的作為。在緊急時候敵人又大舉來犯，離艦再殲滅第二批來犯的敵軍之後，基拉西星人會再度發出求救訊號，解決他們的困境就可以贏得他們的尊敬，解除中途島號在盟友上的危機



▲完成任務之後，[illegible]度和[illegible]

如果你曾經幫助基拉西星人，在這場保衛母艦的戰役中他們也會加以協助，結束戰鬥之後不用擊退第二批的敵軍，也不用再救一次基拉西星人，這時中途島號會跳入G’mar星系，並換到第三張光碟。

第廿關：

G’mar 530.4:Operation:Ambush

□任務簡報：我們的感測器偵測到這個星系中的外星人轉播站，可以把訊息送到Kilrah星系。雖然現在中途島號已經可以干擾敵方的通訊，但是這個轉播站必須無法運作，才能保護中途島號進一步的行動。由於這個地方的重要性，外星人在這個星系中布署了相當龐大的兵力，我們偽裝成要攻擊轉播站，並消滅這些兵力。你的Alpha分隊將率領一群轟炸機，前去摧毀轉播站的傳送器，同時Bravo和Charle分隊會護衛你們的二側。當敵人開始追擊的時候，你會被呼叫回到跳躍點。這時Wolf Pack中隊會傳送到敵人的後方，斷絕敵人的退路。完成任務之後，回到中途島號。

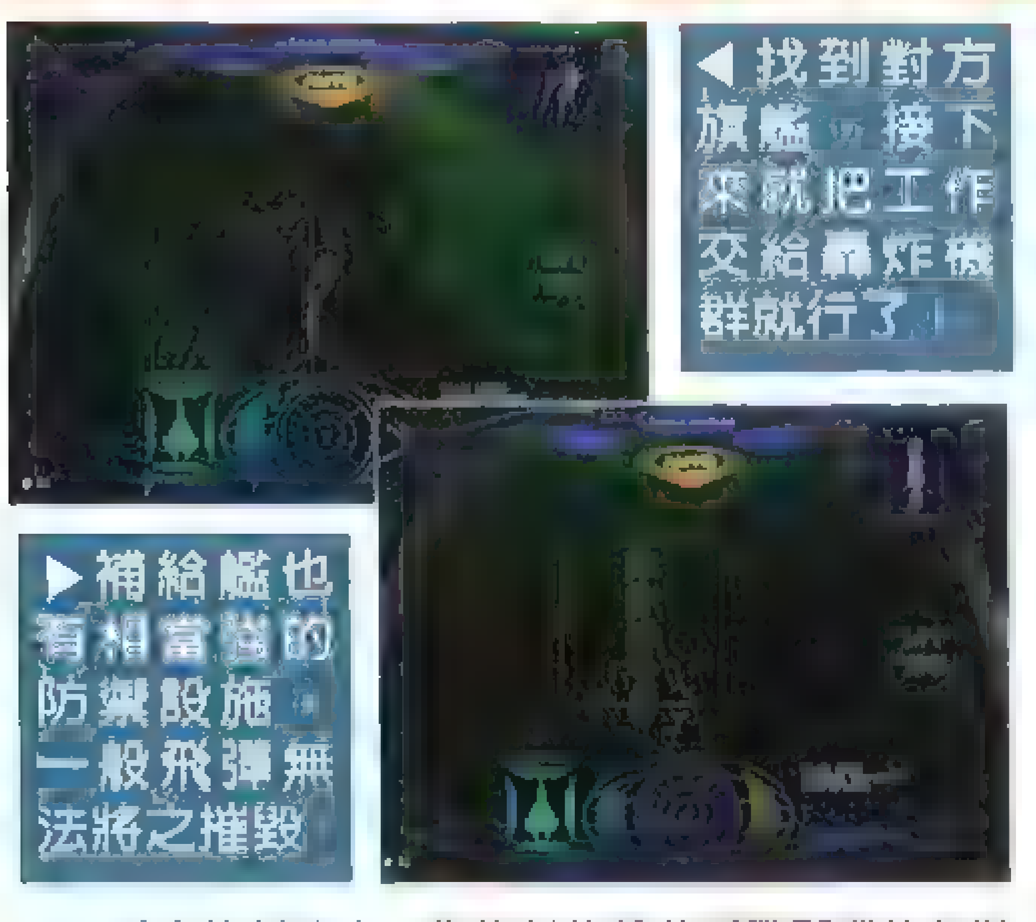
▲利用機上的八枚對地飛彈，摧毀敵人通訊站的天線

首要的攻擊目標是轉播站圓盤狀的八支天線，利用戰機上六枚Valent LT和二枚Fire Storm將之摧毀後，中途島號會發出撤退的命令，按下\鍵把飛航點的方位切換出來，把敵人引到飛航點所示的位置。在我方援軍出現之後，回頭把所有的敵人統統解決。完成任務之後，中途島號會將目前所在的新座標輸入你的航行電腦，返航結束任務。

第廿一關：

G’mar 531.7:Extermination

□任務簡報：由於我們成功攻擊轉播站，目前外星人和主要艦隊的連繫已經切斷了。目前中途島號的位置擋在敵軍和H’rissith星系的跳躍點之中，以防對方派出船艦警告敵方的主要兵力。為了確保敵人不會逃脫到其他星系之中，你的Alpha分隊將會巡邏四個飛航點，小心地殲滅任何出現的敵人。在第三個飛航點中，你必須打倒任何來自轉播站的反抗力量，並將之摧毀。完成任務之後，回到中途島號。



◀找到對方旗艦，接下來就把工作交給轟炸機群就行了！

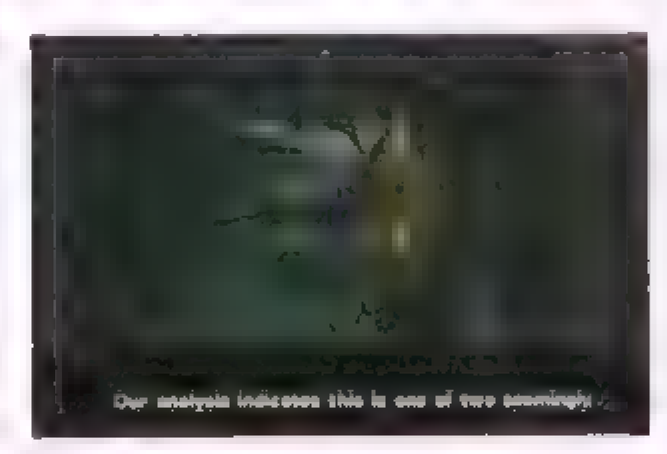
▶補給艦也有相當強的防禦設施，一般飛彈無法將之摧毀

這次的任務中，你擔任的是普通戰鬥機的駕駛員，轟炸任務不是由你主導，所以在肅清敵方的小型戰鬥機之後，就算畫面上出現自動飛行的字樣，也耐心等你的同伴把敵方的大型設施全部摧毀，再前往下一個區域。確定畫面上沒有任何橘色和紅色的小點，再啓動自動飛行。

第廿二關：

G'mar 532.9:Ship Killer Acquisition

任務簡報：你的Alpha分隊會護送陸戰隊靠近敵方的船塢，直到所有隊員登陸為止。當我們鎖定這艘Ship Killer（利用離子武器破壞艦隊的巨砲）後，再護送陸戰隊回到中途島號。



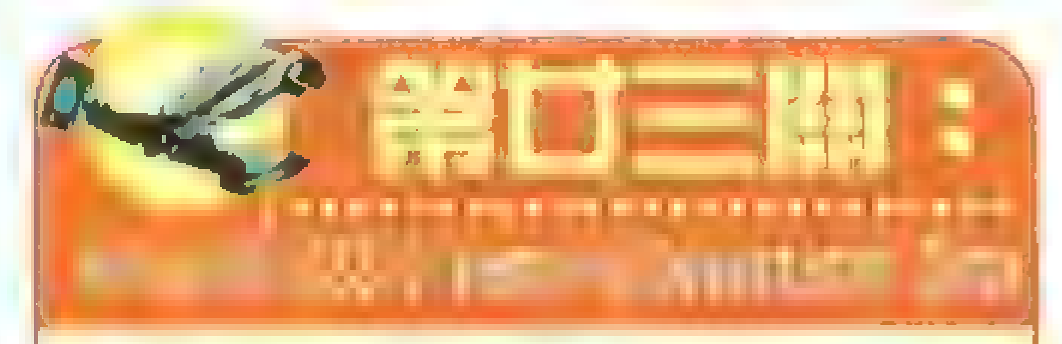
▲敵方的離子武器，可摧毀一隊星艦

任務開始之後，會收到友方一段電訊，內容是收到了一艘商型

◀敵艦突然發動，必需馬上將之摧毀，否則中途島號會被氣化了

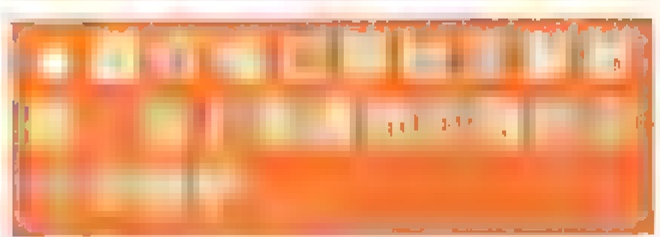
Solution

聯邦船艦的求救訊號。啓動自動飛行，到達目的地之後向前衝，分散敵方的火力，直到陸戰隊員進入船塢為止。回頭應付空中的敵人，順便把Ship Killer上面的砲塔解決掉一部份。在陸戰隊任務失敗之後，Ship Killer會開始移動，利用機上的飛彈解決掉它的艦橋和引擎。回返中途島號。



第廿三關：

任務簡報：Eisen艦隊在中途島前面，為我們開了一條路。雖然敵方艦隊目前的航行方向對中途島號沒什麼威脅，但也有可能突然把兵力全部轉移作攻擊之用。中途島號將會發動一波攻擊，消滅這些敵人，以化解這個威脅。你們三個分隊會到達這個飛航點，掩護Bravo分隊的轟炸行動，摧毀敵艦之後，再回到中途島號。



現在你可以任選參戰的型戰鬥機之，來執行這次的任務。首先你會在第一個飛航點碰上一些敵人，可以試試新飛彈的用法和新戰機的性能。在下一個飛航點好好對付敵機，等僚機摧毀敵艦之後，就可以飛回中途島號，完成任務。

第廿四關：

Hrissith 635.0:Mine Sweep/Cruiser Attack

任務簡報：現在我們將對殘存的敵方艦隊實行夾攻，你的Alpha分隊在第一個飛航點和Eisen的戰機會合，之後飛向下一個飛航點，對敵艦展開攻擊。同時，另一隊Vampire戰機會執行掃雷任務，清除中途島號的去路。

在這個任務中，你一樣可以選擇想駕駛的戰機。清除所有敵人，把敵艦毀掉之後，回到中途島

號。

第廿五關：

Hrissith 637.8:Asteroid Field Patrol

任務簡報：你將率領一隊Vampire戰機在中途島號前面開路。由於隕石帶的關係，我們無法正確地掃瞄前面的狀況，相信對敵方也是一樣的情形。經過這些飛航點，如果碰上敵機的話全部予以殲滅，讓我們的掃瞄器能夠給我們更正確的資訊。如果你碰到敵人的星艦，不要對戰，收集它的鎖定資料之後，馬上離開。你的戰機上會裝載著新型的實驗中飛彈，對外星人可能比較有用，但不要太信任。

◀新的導航資料送到，但不要和敵方交戰

這一關有新的飛彈可用，射程長、鎖定時間短。出現之後沿著飛航點前進，在不斷消滅敵人的時候，母艦會傳來電訊，告訴你找到敵方星艦的訊號，並把新的飛航點送入你的電腦之中。碰上星艦之後以R鍵不斷切換鎖定的目標，直到母艦告訴你迅速撤離爲止。完成任務，回到中途島號

第廿六關：

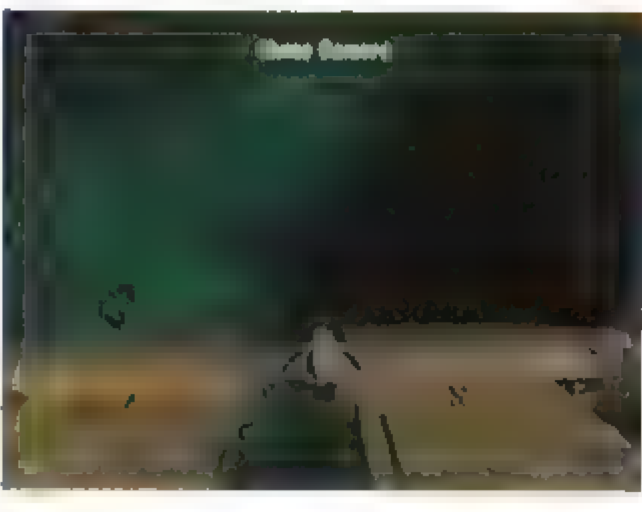
任務簡報：根據巡邏資料和技術資料，我們可以確定在這個星系之中有第二艘完全運作的Ship Killer。我們必須把這艘船和其補給線路完全截斷。你的Alpha分隊將率領這一次的攻擊，並由另一隊Vampire戰機的Wild Vessel支援作戰。這次的作戰必須十分迅速，以冤Ship Killer的離子武器充能，對準中途島號發射。你的戰機裝載了新型的護罩，應該對敵機的飛彈具有更好的防禦效果。

任務展開之後，利用新型的飛彈和護罩，應付敵人會比較輕鬆。不過友機並不能提供完全的防

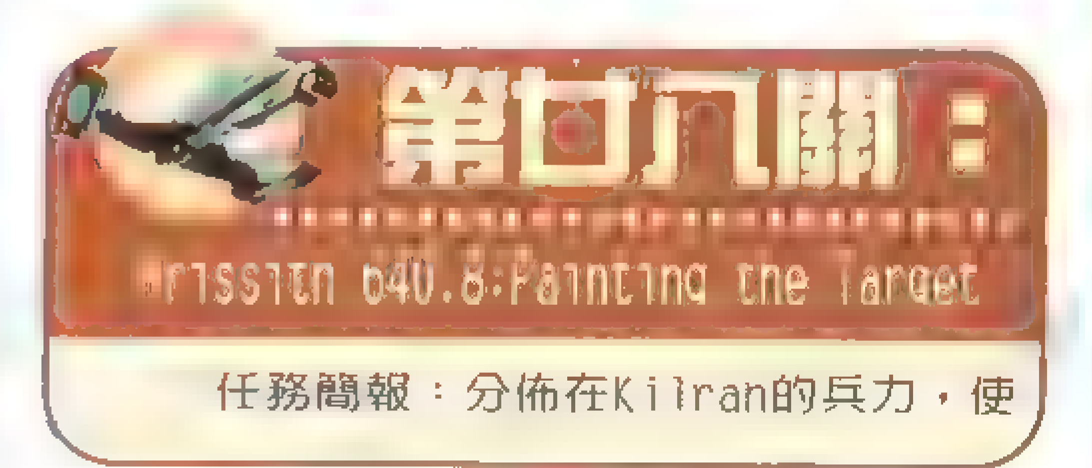
護，小心敵機穿入展開攻擊。

第廿七關：

任務簡報：現在中途島號己經靠近了Kilrah的跳躍點，外星人們的反應是把這個星系統僅存的戰力全部投入這一戰中。這些敵人己經全副武裝，馬上就進入射程範圍，而他們主要的目標，無疑的正是中途島號新裝載的離子武器。你的Alpha分隊將把守這個區域，工程師不斷調整的飛彈和新式的護罩，應該己經進入戰鬥試用階段，好好使用。



先向敵方的大量機群加速，在敵方被殲滅得差不多時，回頭看看中途島號附近是不是又出現另一群敵機？回頭迎向新出現的敵機，以免中途島號孤軍受敵。肅清所有敵機之後，完成任務。



第廿八關：

Hrissith 640.8:Painting the Target

任務簡報：分佈在Kilran的兵力，使

銀河飛將V：神喻完全解析篇

得中途島號不得不使用新型武器。由於聯邦和外星人科技的不同，除非適當的引爆，否則我們改造過的離子武器無法正確的爆發。所以我們必須先在敵方的艦隊上裝載一個熱核彈般的雷管，以確保武器能發揮它的功效。所有戰機全面出擊，清開中途島號的道路，你的目標是把這枚雷管射入艦隊中央的輸送艦上，這枚雷管只會對這個目標有反應。當雷管完成裝設之後，全速離開，以避免離子彈的波及。

任務開始之後，不要飛太快，靠前面一隻分隊先行分散敵人的火力，並小心地靠近敵方艦隊的正中央，在目標輸送艦進入射程之後進入鎖定程序，一旦遭到敵機的攻擊，馬上中斷鎖定過程（你只有一枚雷管），回頭迎敵，小心為上。

鎖定對方之後發射雷管，成功的話螢幕上立刻打出任務成功的字樣，回頭全速脫離，回到母艦之後，艦長會表示這項武器仍在實驗階段，無法再次使用，否則有66.67%的機率導致過載，使中途島號毀滅。

第廿九關：Kilrah 741.2:Fleet Ramnant Destruction

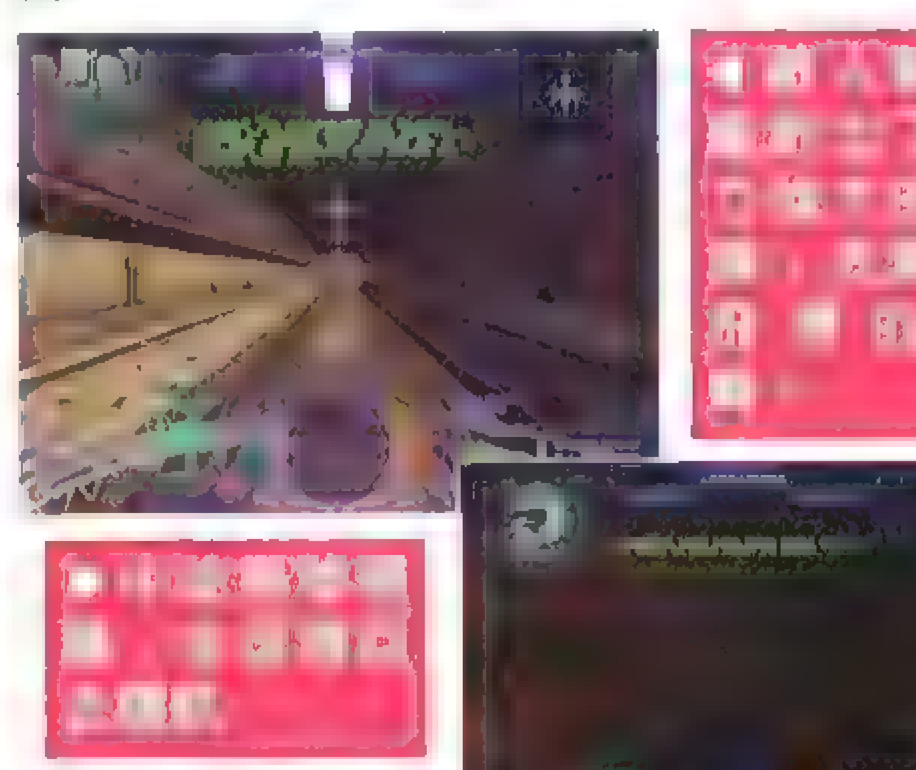
□任務簡報：由於這個星系中的敵人比預期的多，而且它們不斷地增加援軍，你的分隊將護送轟炸機群，以消滅新出現的敵方戰艦。同時，另一個分隊將會掃清上次離子武器攻擊之後殘存的敵人，在消滅所有敵人之後，回到中途島號。

敵方的戰機會不斷地增援，在應付敵機的同時，試著使用新飛彈攻擊母艦上面的砲台。在第一個飛航點的敵人清除得差不多時，母艦會傳送電訊過來，表示另一邊的友軍狀況並不好，完成支援和清掃敵人的工作之後，回到中途島號。

第卅關：

任務簡報：敵方派出了大量的轟炸機，也射出了四枚襲艦飛彈，你的首要任務是攔截這些飛彈，再解決轟炸機

任務開始後，讓友機向前猛衝，保持原速飛行。前四枚飛彈一枚都不能掉，否則母艦馬上就會完蛋，所以最好用飛彈一一鎖定之後擊爆。接下來解決零星的敵人後，在中途島號附近會出現大量敵機。

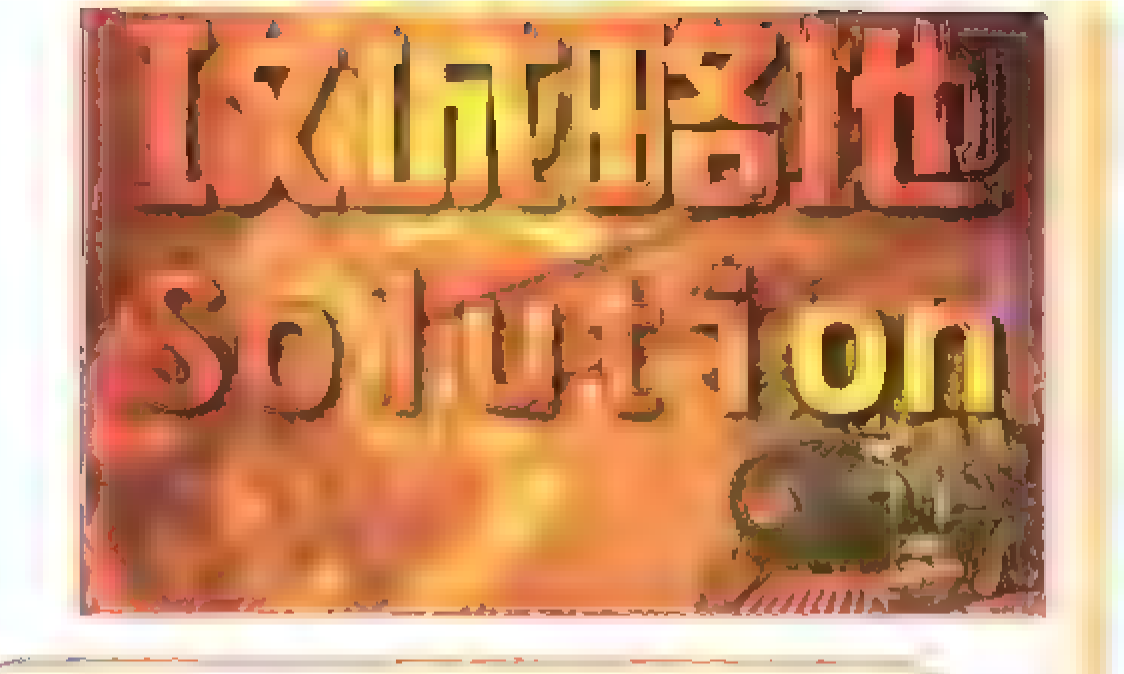


回頭用T鍵不斷的切換鎖定目標，可以發現有一邊約有四、五台戰機是一台敵機合併起來的，這些就是轟炸機群，它們的組合火力可以穿透中途島號的護罩，所以利用蜂巢式飛彈鎖定之後馬上發射，至少要把它們炸開，分散成子機，否則母艦會被擊沈。

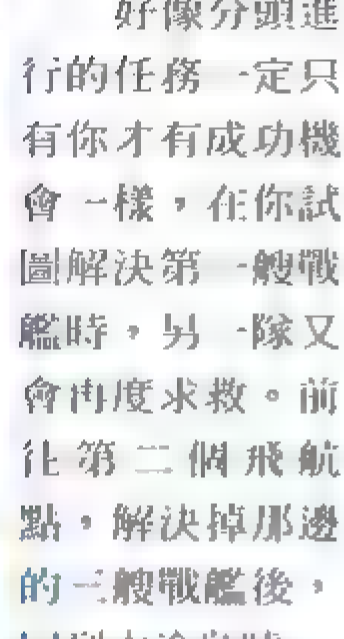
解決掉這些轟炸機群之後，再回頭應付空中如牛毛般的敵機；清除掉一批援軍之後，回到中途島號，結束這關的任務。

第卅二關：Kilrah 743.0:Dreadnought Support Assault

□任務簡報：外星人的弩級戰艦無疑是這個星系中最大的威脅。為了展開對它的攻擊，我們必須先穿破它周邊的防禦網。你會帶領Alpha分隊的轟炸機，前從襲擊在第一個飛航點的巡洋艦，另一隊則分頭襲擊飛航點2的敵艦。完成任務之後，回到中途島號。



▲位於飛航點2的轟炸機群顯然有點吃不消


好像分頭進行的任務一定只有你才有成功機會一樣，在你試圖解決第一艘戰艦時，另一隊又會再度求救。前往第二個飛航點，解決掉那邊的三艘戰艦後，回到中途島號。

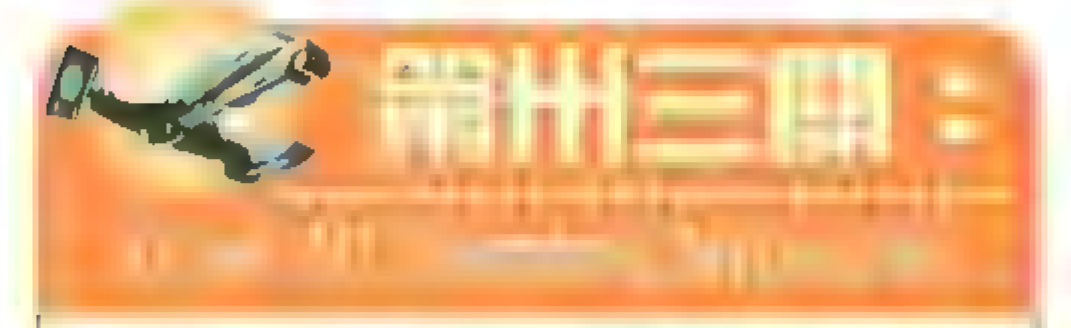
第卅二關：

□任務簡報：你的主要目標是摧毀弩級戰艦上面的砲塔，並對付附近的敵機群。完成任務之後，回到中途島號聽取進一步的報告。

出擊之後，由於母艦射出的大量訓練用飛彈，暫時把敵機給引開。讓其他戰鬥機去對付剩下的敵機，直飛弩級戰艦。這艘戰艦的外型像是一隻手爪，大部份的砲台都在爪子的指關節位置，二側均有。所以在裡面沿著指關節順、逆向各飛行一圈，擊毀大部份的砲台，完成任務。

▲現在可以瞄準它的艦橋和引擎，集中攻擊！

接下來被引開的敵機會全數回返，好好解決它們，再回到中途島號。接下來會馬上出現攻擊弩級戰艦，清除掉大部份的敵人（火力很兇）之後，直飛弩級戰艦，破壞其艦橋和引擎之後，回到中途島號。



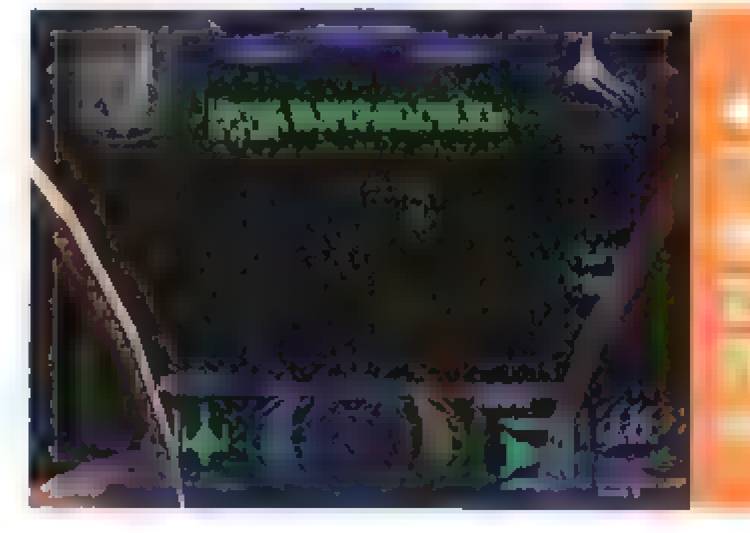
第卅三關：

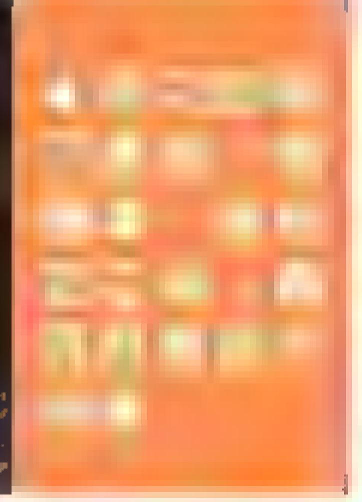
□任務簡報：中途島號會撤離這個地區，以吸引大部份敵人的注意力。在這個時候，你的Alpha分隊將會護送Dekker上校的突擊隊，登陸蟲洞四周的建築物。之後你們將分散成二個隊伍，在上校降下蟲洞四周的七個超級建築物之防護罩時，一一將之摧毀。科學部門相信摧毀七個建築之後，蟲洞會自動崩潰。

Dekker上校的登陸不成問題，在所有戰機衝入時，敵機不會忙著對付他。登陸成功之後，接下來就是全力和外面的敵人周旋，並等候Dekker的通知。當陸戰隊的電訊傳來，告訴你第幾個建築的防護罩已經降下時，按動T鍵鎖定蟲洞，用R鍵切換鎖定的建築，可以攻擊的建築物會以綠色的Tower文字顯示（無法攻擊，有護罩的則是藍色顯示）。

摧毀這些建築後，第七個建築的防護罩卻一直無法降下，陸戰隊被迫撤離，並通知蟲洞的另一端已經集結了大量的艦隊。這時中途島號上面的Blair已經耐不住性子，準備出擊（會看到一段會商的動畫）。

接下來中途島號會傳來電訊，解決所有附近的敵人之後，飛向第三個飛航點，接近補給機5000公尺的距離，補充油料。接下來和Blair再朝蟲洞進發，保護Blair的座艦進入建築物，再回頭應付大量的敵機。當Blair通知你攻擊最後一個高塔時，把第七個建築物轟掉，回頭離開蟲洞免得被捲進去。在蟲洞崩毀之後，就可以看到最後的結局。





卡片解析

本文作者／軟糖

前言

在「超級酒店大亨」裡，不僅有卡片，而且數量之多，爲目前所僅見－一百多張的「立即」與「保留」卡，造成了小小世界裡的無窮變化！就其「卡片運用」而言，已經儼然有頗深的策略了。在此提供攻守心得給一些剛開始的玩家－當然，您會有更好的用法，畢竟不按牌理出牌，才是高手！

「隨翻即用」的立即卡

既然叫做「立即卡」，自然是翻開便會〝出事〞的卡片，是好是壞，誰也無法預料！而根據卡片的作用對象來分類，則可分爲「針對酒店」、「針對入口」、「針對金錢」及「步數　　　　卡」：

一　針對酒店的卡片

●聯合開發：花2000蓋主樓一棟，或花1000蓋副樓一棟

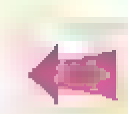
●模範酒店：送你酒店一棟

●KO！：電腦亂數選擇酒店一棟拆除

●危樓：你選擇一棟自己的酒店拆除

遇到「危樓」，一定選便宜的！贈送酒店？那當然挑貴的蓋－不過先注意一件事：如果某個產業的酒店全毀了，那它上面的入口也會全部消失；一般已經有入口的產業，至少要有三棟酒店，才算比較安全（爲什麼？講到「保留卡」時會提）。所以，遇到任何蓋酒店的機會，原則上要能顧到產業的入口。

二　針對入口的卡片



●[illegible]：送你入口一個

●違規營業：你選擇一個自己的入口拆除

●地震：電腦亂數摧毀幾個入口（數量上小

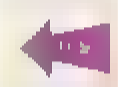
轉動星星來決定）。

●警察臨檢：電腦亂數選擇一個入口拆除

●檳榔攤：花1000後，任意增建入口一個

所謂「有入口斯有財」，入口雖然便宜，但意義重大；酒店得有入口才能營業，取得又不容易（想想看，如果你都走不到「申請入口」，或申請總是失敗的話，那得走一圈才有一個經過「大會堂」蓋入口的機會。因此「挑戰模式」才會將入口一個定為3分）。所以遇到入口被拆是很"痛"的事。

至於逮到蓋入口的機會時，你可以選擇專心經營一個產業；先把它擴充起來，或者看一下狀況再決定建在那裏：

三 針對金錢的卡片 

●淹水：付"自己所有產業的總入口數×骰子數×200"給銀行

●颱風：付"自己所有產業的總酒店棟數×骰子數×200"給銀行

●大善人：付錢給其他人，每個人得"200×骰子數"

●繳地價稅：付"自己所有產業的地價總和×0.1×骰子數"給銀行

●旅客食物中毒：電腦任選你一個已經有入口的產業罰錢，罰款是"酒店棟數×租金×骰子數"（跟別人住店的計算方法一樣）。如果你的所有產業都沒有入口，就不用罰錢

●酒店失竊：你的一個已經蓋了酒店的產業失竊（電腦任選），損失"酒店棟數×骰子數×200"。如果你所有的產業都沒有房子，一樣不用付錢。

●收保護費：向其他人收錢，每個人收"他的產業數×骰子數×300"。所以地越多的人，損失越多。

●油王小費：阿拉伯油王住店給小費，你可以得到"1000×骰子數"

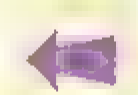
●乞丐：跟其他人要錢，每個人得給你"400×骰子數"

●愛心獎券：得獎金100到5000不等（電腦決定）

●搶銀行：擲骰子決定得錢或罰錢，2、4、6是搶錢成功，1、3、5則失敗罰錢，得失金額為"骰子數×1000"

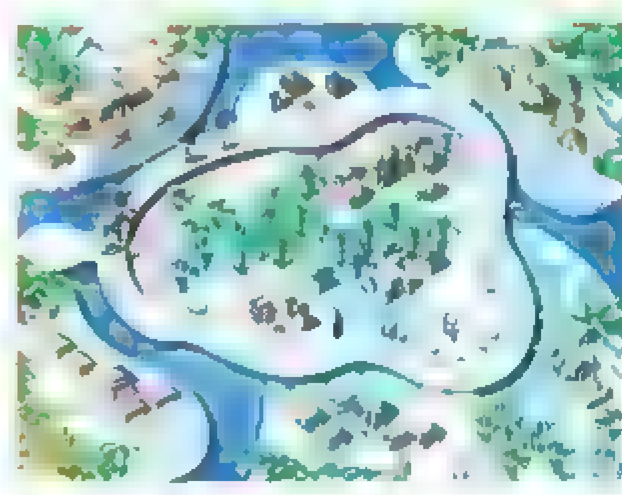
這些卡片造成的影響有時很大，在產業龐大時遇到個「颱風」或是「淹水」，倒楣又擲了6點（所謂擲骰子，就是轉動星星，看結果得到什麼數字）的話，就得付出好幾萬塊了。所以，遇到「立即卡」時，唯一能做的就是"祈禱"—好康的多擲幾點，歹運的最好都擲1點。

另外，遊戲中加入了一個觀念，就是"卡片不會造成任何人負債"！所以，當你遇到要付錢的卡片但錢不夠時，並不需要拍賣任何東西，只要你的現金歸零，銀行會幫你代墊剩下的差額，其他人一樣可以收到該收的錢。

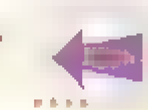
四 步數卡 

這就簡單了，抽到幾步就幾步，是好是壞，走了才知道。後面提到保留的「步數卡」才比較有斤斤計較的學問。

「運籌帷幄」的保留卡



保留卡才真正是「超級酒店大亨」的精華—數次驚險的經驗，幾乎已經是難挽的頹勢，就靠著幸運「劈」到的幾張卡（「劈卡」—這個遊戲新創的名詞，應該是pick card吧!?），加上成功的「配套」運用，才得以殺出生天、反敗為勝。現在就趕快來做個「保留卡」的總覽吧（由於卡片設計有強弱的差別，所以在列出卡片時，順便在後面加上卡片「威力」的等級：普通、好用、很強、極強）！

一 興建（或破壞）產業的卡片 

這些多為攻擊破壞型卡片，除了「走後門」、「送紅包」及「快速施工」外，用途全在"毀人酒店、拆人入口"，一則減少自己住店時的花費，二來增加對手的經營成本和難度。若劈卡順利，兼之運用得當，一套接連的卡片攻勢，甚至可以鏟掉整片產業，以重創對手！

本類卡片依使用時機可分為兩類：一是住店時才可使用的，攻擊的對象僅限於你正在住的酒店（稱為「目標產業」），像是「隕石」；另一種

是隨時可用的，其特點是施展的對象可以任你選擇（稱為「任意產業」），如「愚公移山」。

●走後門（普通）：花2000蓋一個入口（可任選地點）

●快速施工（普通）：花4000蓋兩棟酒店（地點任選，可蓋在不同地方）

●愚公移山（很強）：任意選擇對手的一個產業，把它的一棟酒店移到自己名下的任何還沒蓋滿酒店的地方（自己所有的產業都蓋滿了酒店時，無法使用）

●偷工減料（好用）：任選對手產業一處，摧毀酒店一棟

這幾張卡片如果在遊戲開始不久就拿到的話，很能夠發揮效用。「走後門」和「快速施工」會很快讓自己的「祖產」（遊戲一開始就分配給各人的產業）順利擴建。如果敵人的祖產還只有一棟主樓時，趕快拆了它，這樣可以把入口一併消滅，你便搶得先機。

若是你新買一塊地，可以用「愚公移山」移掉對手比較貴的酒店，來蓋新地皮的主樓；如果逮到別人只有一棟主樓的產業來用，絕對會讓你有莫名的快感。

●查封令（普通）：可任選一個產業查封，該產業從此不能增建酒店、入口，也不能抵押或出售（但可以收錢），直到業主通過銀行為止。

●斷水斷電（很強）：當你住店時使用，當場可以讓目標產業不能營業收錢，直到業主通過銀行為止。

「查封令」若在遊戲初期就有機會使用的話，可以讓一個對手的經營進度明顯落後；也適合用在別人還未成氣候的高級產業（當酒店蓋滿後，住宿費會很高的那種，像銀河、帝王），在它沒辦法形成威脅的時間內，爭取自己的擴張機會。

有人瀕臨破產，只剩一處產業在硬撐時，也是查封的好機會，讓他無法出售產業求現，提前結束比賽；而「斷水斷電」則用在別人專門經營的高級產業上，使用後如果一個個入口慢慢地"踩"過去，保管教對方氣到頭冒煙。而且，對手剛通過銀行時，打這兩張卡可以讓他在這一整圈內實力大減。

指定產業之破壞卡（普通）：拆除卡片所針對的產業兩棟酒店，但必須走到該產業的入口才能使用（就是住店才能用啦！）

●ID4（很強）：隨時可以任選一個別人的產業，拆掉兩棟酒店

●隕石（好用）：住店時使用，拆除目標產業的酒店。拆幾棟？得看你擲骰子的結果－1、2是拆一棟；3、4兩棟；5、6三棟

這兩張是很好的破壞卡，尤其「ID4」可以任意亂轟的特權，更是遊戲初期「惡夢級」的武器，前面說有入口的酒店最好保持在3棟以上也是為此。和其它破壞卡一起發動的連續攻勢，可以使一個產業元氣大傷。若再加上「隕石」跟一些好手氣，再大的產業都得「流汗」。

●GODZILLA（很強）：住店時使用，可將目標產業完全摧毀，同時把地搶過來，代價是付出和目標產業現值（地價＋現有酒店總價＋現有入口總價）同等的現金。雖然這隻大怪獸很霸道，但花費也很驚人，通常太早拿到它是沒什麼用的，因為資金都要拿來用在建設擴充，輕率地使用無疑是金錢與力量的雙重浪費。

但在遊戲後期可能就需要牠來「底定戰事」：一種是已經有穩贏的把握，但對手一時間還沒有投降的意思時，用牠來可加速對方的死期；另一種是兩人勢均力敵，彼此的勢力相當，形成「你有銀河、我佔帝王」的拉鋸戰時，祭出這張法寶的人，就幾乎可以唱凱歌了。

●恐怖份子（普通）：住店時使用，將目標入口（你正站著的那個）拆除

群眾運動（好用）：花費2000，將目標產業的入口任選兩個拆掉

●路霸（好用）：將目標入口移到自己還可以蓋入口的產業中（若自己所有的產業都無法蓋入口時，不能使用）

●聖戰組織（好用）：拆掉目標入口，同時摧毀目標產業的酒店一棟

●縱火犯（好用）：花1500，先燒掉目標入口，然後看擲骰子結果－1、3、5就不再向兩旁蔓延；2、4、6則會把左右兩邊有入口的一齊燒掉（入口鄰於對面的產業也一樣）

這五張破壞入口的卡，都必須在住店時才能用，作用的對象便是你正站著的那個入口－「群眾運動」雖是任選，但應該沒有人會把自己站著的那個給留著吧？

只要把目標入口破壞，天大的住宿費都是"空"…所以，嫌住店太貴，付現會痛的話，就把它拆了吧！不過，用「縱火犯」放火時要注意一下，對面是不是你的產業，自己的入口會不會被燒掉。

●送紅包（好用）：看你擲骰子得到幾點，便可以蓋幾個入口。每蓋一個要花2500。

●購併（很強）：住店時使用，可以付錢給

目標產業的業主，將入口收購過來。擲骰子決定最多可買幾個，每個入口價值是「2000＋400×骰子數」

這兩個都是超快速增加入口的方法，當手上現金充裕，手氣又好的時候，可以瞬間增加5、6個入口。用在已經蓋得快滿的高級酒店，馬上能幫它築起「萬里長門」，尤其是用「購併」強買別人的入口，在增建之餘，順便可收打擊敵人之功；如果「交易量」夠大，那此長彼消之勢、轉移勝負的威力，是絕對在「GODZILLA」之上的。不過，買得越多，單價越貴就是了。

二 可取得卡片的卡片

這些全是隨時可以使用的卡片，在適當的時機把別人的武器變成自己的法寶，不僅化解了可能發生在自己身上的危機，更讓對方寢食難安，那感覺真是…過癮。

●內奸（普通）：可以任意偷看某個人所擁有的卡片，然後由他自己選一張給你

●產業間諜（普通）：可以任意偷看某個人所擁有的卡片，然後蓋牌讓你抽一張（抽牌時看不到卡片內容）

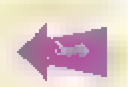
●卡片掮客（好用）：可以任意偷看某個人所擁有的卡片，然後挑一張喜歡的據為己有（可以看牌），之後，他可以再劈一張卡彌補損失

這三張都是向別人偷卡片的工具，因為用法不太相同，所以使用時機也有不同的考量。被你用「內奸」的人，一定會選最爛的一張給你，所以寧可找個身上只有一、兩張卡的人來用，讓他想挑都沒得挑；「產業間諜」也是早用早好，比較有機會挑到一張好卡。如果你有「卡片掮客」，等看到一張好卡在拍賣場被別人買走後，你不妨在拍賣時跟他競價一番，把價格抬高，最後「不太情願」地讓他得標，再用來搶那一張卡，這樣對方就虧大了！

●劈卡王（很強）：付「對手數×1000」給銀行後，向每個對手抽一張卡（蓋牌抽，且事先不能看到所有的卡片），必須其他人身上都有卡片才可使用

●購卡狂（好用）：擲骰子看最多可向銀行買幾張卡，每張卡片索價「1500＋100×骰子數」

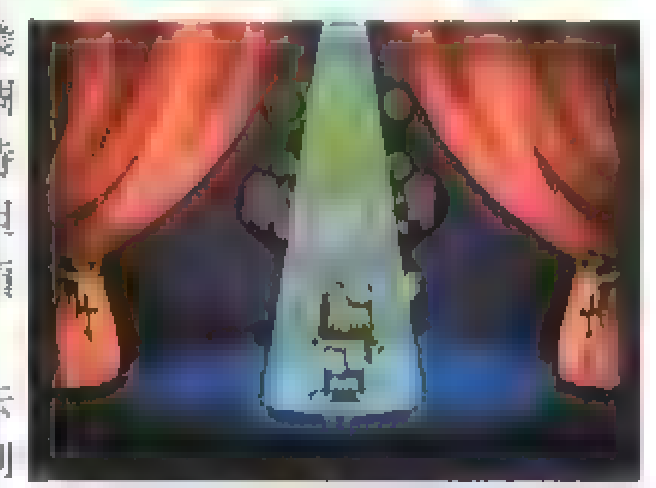
在身上有錢但缺卡的時候，可以用這兩張來迅速增加卡片。所以一般是只要手頭寬裕，就用了吧！說不定可以劈到意想不到的好東西。

三 可以籌措現金的卡片 

絕大部分也是隨時可用的，除了應付住宿費外，當你蓋房子錢不夠（倒楣擲到兩倍）的時候，也只能拿這些卡片來幫你週轉應急，所以最好有事再用，太任意揮霍的話，小心碰到「一文錢逼死英雄漢」的窘境。

●金光黨（普通）：任意選擇一人，然後擲骰子，向他索取「700×骰子數」

●強迫推銷（普通）：任選一張手中的卡片賣給任一人，然後擲骰子，向那人索取「1500＋500×骰子數」，但手中只有這張卡片時不能用



這兩張「騙錢卡」是只針對一個人的，隨你什麼時候愛用都可以。但「強迫推銷」必須賣一張卡給別人，那就得看看賣出去的是什麼卡了，別為了點小錢，卻把卡賣給別人拿來拆你的酒店，可是划不來的。

●流氓（普通）：住店時使用，先擲骰子，然後向目標產業的業主收「100×該產業現有酒店棟數×骰子數」

●蜘蛛人（好用）：任選一個產業後擲骰子，向業主收「200×該產業現有酒店棟數×骰子數」

●大搬家（好用）：任選一個產業後擲骰子，向業主收「200×該產業現有入口數×骰子數」

這三張也是只針對一個人的，但卻跟產業規模有關，所以在遊戲中後期大家的酒店和入口都很多了，用起來才比較有賺頭。

●共產黨（好用）：住店時使用，可讓所有人一齊來分擔你的住宿費。

●標會（普通）：擲骰子，然後向每個人借「500×骰子數」，但是經過銀行時要一次還清。

●大神棍（好用）：擲骰子，然後跟每個人收「500×骰子數」，但是自己要丟棄一張卡片，所以身上沒有別張卡時不能使用

這些卡就可能賺得比較多了，因為可以不只跟一個人收錢。「共產黨」在住宿費越高時，省得越多；如果你身上有「指定產業」型的破壞卡，而它所指定的又正好是你的產業（譬如你有「阿囉哈」卻正好拿到「大海嘯」），讓你不能用也不好賣時，可以配合「大神棍」使用，因為這不像「強迫推銷」把卡片賣給敵人，而是歸回銀

行，可以比較放心。

「標會」得來的錢是用借的，有沒有可能不用還呢？…有的！如果你是打挑戰模式，很可能酒店和入口都已經達到目標了，就還差一點現金時（或許你的對手也已經逼近終點了），若能一標成功，讓現金衝破目標而得勝，你想還有誰會來跟你要錢呢？

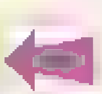
●會計師（普通）：在經過銀行時使用，如果身上現金超過10000，可以再領「500×骰子數」；若現金少於10000，則可以領「1000×骰子數」

●大拋售（好用）：賣身上卡片給銀行，先擲骰子看最多可賣幾張，每賣一張可賺「1500＋200×骰子數」

●無息貸款（好用）：選一個自己的產業抵押給銀行，以抵押產業目前價值的半價向銀行借錢，通過銀行時還清。

這些是不傷大家感情，專向銀行週轉的卡片：想讓「會計師」多賺點，不妨在快經過銀行時把錢花光（蓋酒店啦、「購併」入口啦…）；如果身上有一些不太能用、又不想賣給別人的卡，可以一併用「大拋售」賣給銀行，小賺一筆。

「無息貸款」的錢也是要還的，所以建議拿它和「標會」一樣的用法，另外，還有一個投機的用法：如果你有一個很費錢的大計劃（像是「呼叫GODZILLA」），或想趕快把一組高級產業蓋起來，可以用你最值錢的產業去跟銀行借一大筆錢，用來作一番大事，然後記得在過銀行前把錢花光，一窮二白的過去，銀行雖然會將你該繳的8000全部還債，但剩下還不完的，卻也一筆勾銷了（記得嗎？卡片造成的負債只能把你的現金扣到零爲止）。不過，你得看清局勢，確定在你再有現金之前不會住到別人的酒店，或是你身上的卡片足以應付任何風險才好。

四 可以減少住宿費的卡片 

全部是住店時才能使用的卡片，作用對象也限於所住酒店的業主。作用是讓自己少花點錢，有些卡如果在業主快急需現金時打出來，馬上可以讓他週轉不靈、變賣家產。

●兄弟卡（普通）：有表、堂、親一種關係，分別可以少算一、二、三天的住宿費，但至少需住一天

●過境旅客（好用）：只需付一人的住宿費

●跳蚤（普通）：酒店收費的等級降一級，但至少還剩一級

●酒店剋鬼（好用）：酒店收費的等級降四級，也是至少還剩一級

這幾張卡，有些是減少擲出來的住宿天數，有些是降低酒店現有的收費標準（酒店的棟數就代表"等級"，蓋得越多棟收費越高。「跳蚤」可以讓一家已經是五棟樓的店只收你兩棟樓的錢），獲利雖少但不無小補，能用就用了。

●旅遊淡季（普通）：住宿收費減2000

●優待券（普通）：住宿費打五折

●露營（普通）：使用時先擲骰子，住宿費減少「1000×骰子數」

●熟客（好用）：使用時先擲骰子，住宿費減少「300×住宿的酒店目前入口數×骰子數」

●會員卡（好用）：依所住酒店的等級（棟數）定折扣，「10－目前棟數」即爲折數：如有三棟樓，便打七折；六棟打四折，以此類推

這些可稱爲「折扣卡」，通常都比上一批卡片賺得多，適合住宿費超過4000時使用；特別是後三張卡，如果使用時手氣不背（擲骰子超過四點），住宿的酒店規模不小（入口多或棟數多）的話，著實可以賺到不少便宜。

●乖乖牌（好用）：住宿免費

●豪賭兩瞇（很強）：住宿免費，同時擲骰子，所住酒店的業主必須捐出「500×骰子數」給銀行

●住霸王店（極強）：住宿免費，同時可以向業主收取原住宿費的一半金額

這三張卡真是「保證好用」了！當住宿費在6000以上時（越貴越好）使用，絕對有「親快仇痛」的過癮。如果住宿費並不高，但不巧身上實在找不出現金來付時（更不巧的，又只有一張這樣的卡片），建議你把它拍賣，要是有兩個財力雄厚的人競標，那價錢保證讓你吃驚。

●VISA卡（普通）：由銀行先幫你墊還住宿費給業主，等你通過銀行再還

●Master卡（好用）：住宿費先欠著，等通過銀行時再付給業主

●金卡（好用）：你不用付錢，住宿費由銀行立刻支付

●白金卡（極強）：一樣不用付錢，等過銀行時，銀行再幫你支付這筆住宿費

前兩種卡的意思是住宿費仍然由你付，但都等到過銀行時才從你的現金中扣除，好處是在經過銀行前，你的現金不會短少；後兩張卡對你而言，跟「住宿免費」的意思差不多。另外可以發現，有兩張卡使用後，業主不能馬上拿到錢，就是「Master卡」和「白金卡」，這有什麼用處呢？如果你所住酒店的業主身上已經快沒錢了，而且又即將走到別人的入口（搞不好就是你的酒店），正是急需現金的時候，你給它來一招「延遲付

賬」，等輪到他住店時，說不定就得賣產業囉！

●……：使用時先擲骰子，若是1則“拆兩棟酒店”；2則“拆目標入口”；3則“多付3000”；4則“住宿免費”；5則“前進六步”；6則“後退一步”

標準的“賭博”！令人無法精確的思考使用時機，反正可以看得見的壞處好像只有一個，如果沒有別的更合用的卡片時，就賭一賭吧！真的給你擲到3，也只有認了。

也都是隨時可用的卡片，專爲「趨吉避凶」

五 影響停留位置的卡片

用。舉凡看到有利的格位，想直接前往；或是不願意付住宿費，想當場「落跑」，都是此類卡片的「用武之地」。其中還有兩張陷別人於不利之地的好貨，相當犀利！

●加步卡（普通）：有三張，分別可讓你從停留位置前進一、二或三步

●減步卡（好用）：也有三張，可以向後退一、二或三步

●滑板（好用）：先擲骰子決定最多可前進幾步，然後在這個範圍內自由選擇前進的步數。

這三種步數卡的使用與否，完全視現場而定，你可以爲了站到「免費酒店」而前進（或後退）；但建議你住店費用太高時拿來“逃跑”用，就算跑到的格位仍要住店，總也可以爭取「再擲一次」的機會，說不定就少住了好幾天。

另外，「減步卡」還有個妙招可用：就是在你經過銀行、領了8000後，若可以馬上退回「領錢線」之前，那豈不是又瞬間又多了8000可領（通過「大會堂」也是一樣）？

●減速卡：一張是「大塞車」（普通），使用後，輪到你下一次擲骰子前進時，自動將前進步數減四：另一張「爆胎」（ ）則會將前進步數減五（但不會因此向後退）

●加速卡：有三張：「下坡」（好用）、「保時捷」（ ）和「超級賽車」（ ）：分別可以將你下一次所擲出的前進步數加四、五和六步

「減速卡」有時可以發揮「暫停一次」的功能－如果你站到了“好康”的地方（如「免費酒店」），想賴著不走時，不妨用看看，只要下回合擲出來的前進步數小於減掉的步數，你就會站著不動了。當你發現已經接近別人一長串的入口群時，用「加速卡」可以幫你快速的通過這段「地雷區」。

●休息站（好用）：可以讓自己下回合暫停一次

●催眠（很強）：可以指定任何一人（包括自己）下回合暫停一次

「催眠」若用在自己身上，就和「休息站」的功能一樣，若用在別人身上，多半是他正住在你的某個高級酒店，而你又捨不得他走，所以多留他一回合（主要是爲了多剝一次皮囉！）

拋錨送修（好用）：使用時先擲骰子，然後付給銀行「300×骰子數」，並立即回到起點。

●捷徑（好用）：立刻回到起點。

●湘西趕屍（很強）：所有人立刻回到起點。

如果你正當時運不濟，陷入一連串“住店的深淵”，身上的錢和卡片快要不敷使用時，不妨回到起點再出發。畢竟回到起點後，銀行也就不遠了。

●計程車（好用）：可立刻前進至任意位置，但需擲骰子，然後付給銀行「100×前進的步數×骰子數」

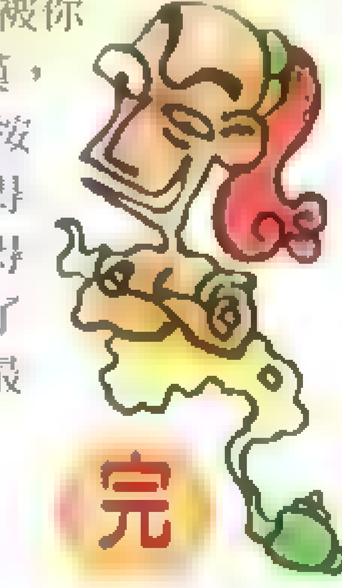
●任意門（很強）：可立刻前進至任意位置，停留後，不能再做任何動作（包括住店），途中如有經過銀行或大會堂失效。

●士官長（極強）：功用和「任意門」一樣，但可以指定任何一人（包括自己）前進。

可以隨便亂跑的能力真是「趨吉避凶」的最佳法寶：只要你的錢夠搭「計程車」，那不僅可以幫你“飛”過一票子陷阱，還可以找一個“中意”的格位落地，賺個免費的酒店或入口；用「任意門」則要小心別衝過了頭，若是途中經過了銀行，就沒錢可領了！

至於「士官長」，你可以指定自己作“落跑”用，更可以陷害敵人：把一個窮光蛋丟到堆滿入口的地方，最好還順便經過銀行，讓他領不到錢，很快地，你就會少了一個競爭對手。

呼！好不容易把一百多張卡片介紹完畢，其實，卡片的用法絕不只於此，不同的狀況有不同的組合，用得漂亮的話，即使是被你傷害的對手都要打心裡對你讚嘆，自認輸得不冤。所以，在你要按「繼續」鍵輪到下一家之前，記得先看一下有什麼卡片可用，免得事後再來「唉呀！我怎麼忘了…」，要知道－「時機」永遠是最重要的考量！



國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如有犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊祕技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過祕技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用祕技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 祕技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

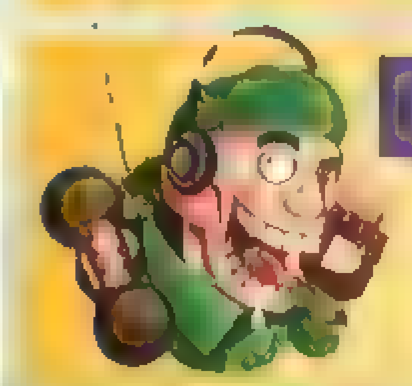
一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

軍餉 900 元
另贈雜誌一期

愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期

魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期

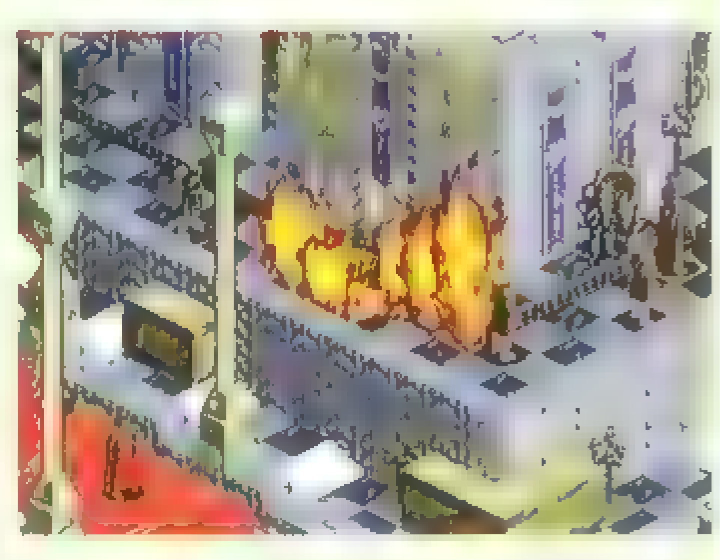
超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期



菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期

究極完全祕技

超時空英雄傳說2－北方密使



祕技進入方式：

(1)進入任一關遊戲中畫面。

(2)壓下ESC鍵或空地上壓滑鼠左鍵打開主選單。

(3)選擇「系統設定」。

(4)選擇「其它設定」。

(5)同時押下CTRL-ALT-0 三鍵。

(6)如果此時出現PASSWOR:的提示符號表示程序正確，否擇請再試一次。

(7)密碼為「LJGAME」。

進入祕技模式後：

A.F10功能表

3.NoDead-on　時我方永遠不會有人陣亡。

6.Get Money　打入數字就可以得到多少錢，不要太貪心。

8.Save Treasure Location　給一個檔名，會存下這一關的寶物位置

10.Hard　遊戲難度，1最簡單，5最難。

☆白志超

B.人物功能表（把滑鼠移到人物身上，然後同時壓下ALT+V）

1.生命點數
2.法力點數
3.精力點數
4.魔力值
5.反應力
6.攻擊力
7.防禦力
8.劍術值
9.戰技值
10.經驗點數
13.各種技巧點數
14.此人物的座標位置
15.取得物品，請打物品碼
16.相性值
17.姓別
19.關係值

C.新增人物（在空地上壓下Insert

1.此人物所屬陣營
2.兵種編碼ID。（比方說打6號代表叫出格鬥者）
3.出現時的等級
6.出現時面對的方向。
7.姓別。

D.其它功能

1.在任一人物上壓下Del鍵可以殺死該人物。（小心不要亂殺）

2.在已行動的我方人物身上同時壓下Alt+R，可以再度行動。（滑鼠要動一下）

3.在已行動的敵方或中立人物身上同時壓下Alt+E，可以再度行動。（滑鼠要動一下）

4.在已行動的敵方人物身上同時壓下Alt+T，可以再度行動。（滑鼠要動一下）

5.在人物身上同時壓下CTRL+A鍵，這個人物能暫時學會所有的魔法與招式。

E.物品編碼

1	短劍	152	鋼盔
2	長劍	153	鐵面具
3	闊劍	154	騎士頭盔
4	青霜劍	155	巨人戰盔
5	巨劍	156	龍鱗頭盔
6	銀劍	157	水晶頭盔
7	龍泉寶劍	158	霸者的皇冠
8	三尖兩刃劍	159	法師帽
9	玄鐵重劍	160	魔力冠
10	焱魔劍	161	巫蠱覆面
11	光聚集成劍	162	智者之冠
12	古劍[天清]	163	神將之冠
13	古劍[地寧]	164	輝石法冠
14	動力劍	165	質子護盔
15	古老的銹劍	166	布靴
16	彎刀	167	皮靴
17	長刀	168	長筒皮靴
18	虐殺刀	169	鐵皮靴
19	鎖鍊刀	170	馬靴
20	雙刃砍刀	171	功夫靴
21	武士刀	172	長筒護腿

122	殺手刀	173	銅靴
123	飛燕刀	174	騎士靴
124	冰霜之刀	175	皮靴
125	碧磷刀	176	武鬥靴
126	風魔快刀	177	高級戰靴
127	無影破甲刃	178	疾風靴
128	動力刀	179	龍鱗靴
129	獨角獸聖刀	180	魔法靴
130	長刀「銀霞」	181	玻璃鞋
131	短杖	182	神奇閃避鞋
132	長杖	183	反引力滑靴
133	法杖	184	木盾
134	檀木法杖	185	小圓盾
135	水晶杖	186	皮盾
136	黑鑽杖	187	青銅盾
137	仙靈之杖	188	鑌鐵盾
138	七彩杖	189	魔法盾
139	輪轉法杖	190	精鋼盾
140	仙女棒	191	塔盾
141	魔力權杖	192	獸王盾
142	冬瓜流星鎚	193	水晶盾
143	歐西德之杖	194	龍牙盾
144	動力杖	195	七彩鏡盾
145	靈異法杖	196	巨魔塔盾
146	短弓	197	能量盾
147	長弓	198	靈光法盾
148	十字弓	199	暗黑力盾
149	弓箭槍	200	炎魔獅子盾
150	射手弓	201	風暴盾
151	神木弓	202	反魔法之盾
152	愛神之弓	203	鈦合金盾
153	轟天砲	204	太陽石
154	連弩	205	金鋼石
155	射日大弓	206	虎眼石
156	銀梭流星弓	207	月長石
157	穿甲飛彈	208	粉晶石
158	槍弩	209	黑曜石
159	鷹眼神弓	210	玫瑰石
160	短斧	211	蛋白石
161	戰斧	212	貓眼石
162	巨斧	213	孔雀石
163	雙刃斧	214	雞血石
164	爆裂斧	215	祖母綠
165	迴旋飛斧	216	珊瑚
166	裂地斧	217	琥珀
167	鋼斧	218	剛玉
168	獸王戰斧	219	碧璽
169	大地之斧	220	瑪瑙
170	魔神的妖斧	221	珍珠
171	動力斧	222	翡翠

72	瘋狂戰斧	223	壺符
73	長矛	224	水晶球
74	長槍	225	聖器
75	騎士槍	226	霸王劍譜
76	穿甲重槍	227	魔術原理
77	光之矛	228	屏障結界
78	大極矛	229	戰鬥力儀
79	雷鳴矛	230	個人傳送器
80	聖騎士銀槍	231	地靈珠
81	龍王戰戟	232	水靈珠
82	飲血魔槍	233	風動珠
83	光線槍	234	火神珠
84	動力矛	235	聖光珠
85	雙龍鞭	236	闇寂珠
86	長鞭	237	邪神護身符
87	蠍尾鞭	238	護身項鍊
88	電氣鞭	239	微笑的面具
89	龍牙鳳翼鞭	240	醜陋的面具
90	戰鬥拳套	241	幻之鏡
91	鋼爪	242	大地戰鼓
92	巨魔爪	243	長老護身符
93	龍爪	244	電磁防障盾
94	破壞爪	245	加速裝置
95	動力爪	246	戰鬥電腦
96	彎勾爪	247	藥草
97	布衣	248	療傷草
98	皮衣	249	小還丹
99	僧衣	250	大還丹
100	皮裘	251	魔草
101	旅行服	252	魔花
102	功夫裝	253	香料
103	絲衣	254	聞香瓶
104	魔導士長袍	255	行氣散
105	修行者法衣	256	運功散
106	護身絲衣	257	無極仙丹
107	精靈的法衣	258	魔王的點心
108	僧侶護袍	259	解毒草
109	魔力護袍	260	化石草
110	冰心法衣	261	通神草
111	雪蠶舞衣	262	金仙草
112	光明聖衣	263	充血的棺材
113	聖明藝衣	264	詛咒的法杖
114	仙女彩衣	265	丑角面具
115	夢境法衣	266	銀牙彎刀
116	防護衣	267	變身丸
117	隱形斗篷	268	誘惑的羽衣
118	忍者服	269	墮落之冠
119	武鬥服	270	惡魔的契約
120	銀絲戰衣	271	賣身契
121	無極戰衣	272	漂亮的洋裝

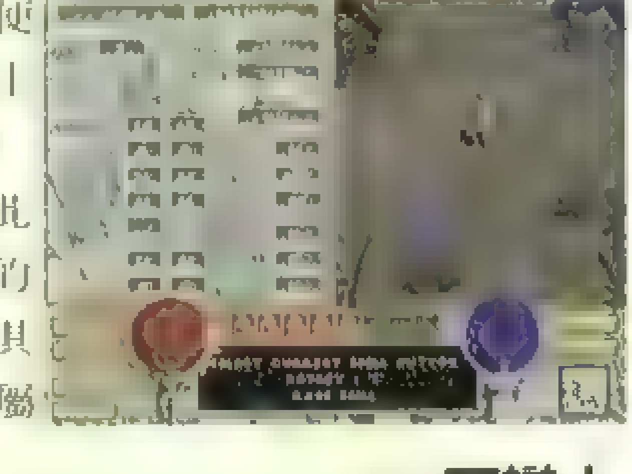
122	龍筋戰衣	273	興奮劑
123	正氣戰衣	274	力量輝石
124	玄天戰衣	275	龍之麟
125	靈動裝	276	妖精藥罐
126	獨角獸戰衣	277	智慧果
127	皮甲	278	兵法書
128	硬皮甲	279	無名劍譜
129	環形甲	280	生命之果
130	鎖子甲	281	魔法之酒
131	鱗片甲	282	仙丹
132	青銅鎧甲	283	絕命仙丹
133	精鐵鎧甲	284	隱形藥水
134	戰鬥鎧甲	285	巨獸卵
135	水晶戰甲	286	繩索
136	聖騎士鎧甲	287	鏡子
137	龍鱗甲	288	蛋
138	玄龜外甲	289	染料
139	聖光戰甲	290	軍事令牌
140	闇寂戰甲	291	軍事計劃書
141	飛行裝甲	292	萬能鑰匙
142	金鋼戰甲	293	洋娃娃
143	亡靈戰甲	294	古老魔法書
144	晶靛戰甲	295	象牙聖杯
145	嗜血的魔鎧	296	偏袒的天平
146	布帽	297	狂教徒之書
147	戰意頭巾	298	腐敗的食物
148	皮帽	299	星象寶典
149	護頭	300	吸血鬼之齒
150	頭盔	301	不明礦石
151	大型頭盔	302	龍牙

隱藏新職業叫出法

煉獄之火

首先你得從網站上下載有關煉獄之火的更新檔hf101.exe，並將其載入至煉獄之火的目錄中之後，再建立一個名為command.txt的檔案，並輸入『barbariantest;』的字母並存檔，便可以在遊戲開始後，從新人物的職業選單中選擇野蠻人（Barbarian）的職業。

此職業的最大特色為純肉搏專用，因此魔法值上限為0！另外該職業的技能為新增的Rage，在使用後人物在一段時間內會提升其屬性，但是效果消失後則相反地會降低屬性，所以得伺機使用。



野蠻人

阿貓阿狗

(1)在戰鬥中把敵人打到剩下一隻時，按R鍵來逃離戰鬥，當我方剩下一人時，再把剩下的那隻敵人殺掉，經驗值會得很多，連剛剛逃走的同伴也得到了，如此便可提升練功速度。

(2)到電影院按螢幕會到domo小組，跟人講話會學到密技

宋仁智

祕技補遺

銀河飛將5

在座艙畫面輸入密碼，同時按住shift鍵：

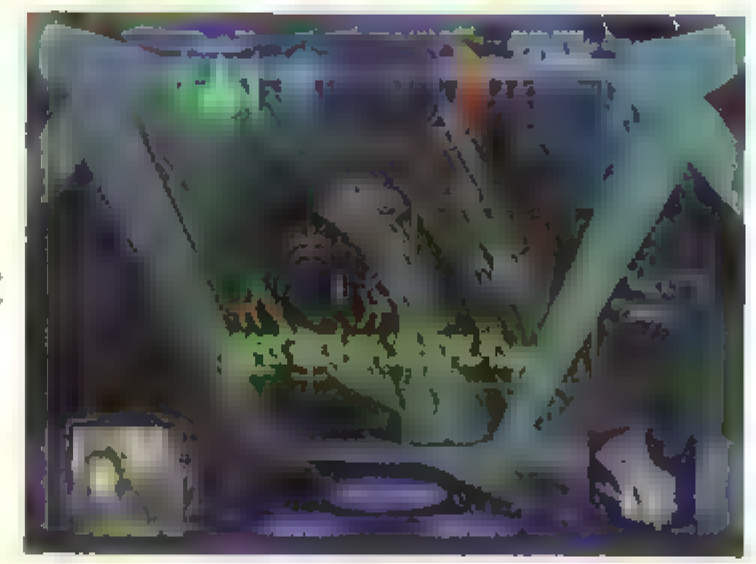
鍵入dynomite＝啓動作弊模式：

CTRL鍵+k＝自爆

goodtarget＝有較好的瞄準模式

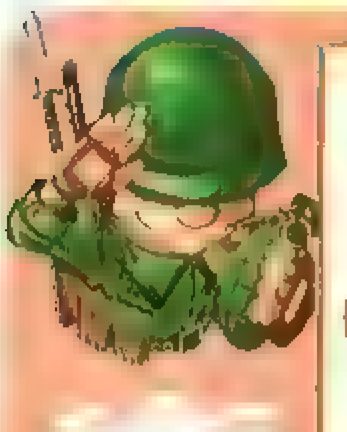
moretunes＝選擇CD音軌

在模擬器任務（simulator mission）輸入alswantsmoreships



然後按Z鍵便可在模擬任務中駕駛敵人的船艦

小黑



般若魔界

(1)請先安裝威力加強版

2)按下“F3”鍵

3)輸入密碼“[illegible]”後鍵入“L”鍵即可補血

4)輸入密碼“TAKA”可得“阿修羅匕首”

5)輸入密碼“LAMA”可得“天弓”

(6)輸入密碼“KEN”可得“人劍”

魔王

紅樓夢
十二金釵
大家族中的不傳秘辛
小兒女們的情海浮沉
一男多女恣意追逐風月情愛的冒險養成遊戲

『想眼中能有多少淚珠兒，
怎經得秋流到冬，春流到夏!?』
若說沒奇緣，今生偏又遇著他；
若說有奇緣，如何心事終虛話？
難道這一腔柔情、兩廂情願，
只是水中月、鏡中花？
由紅樓夢名著改編，遊戲中的角色個性豐富，對話自然，猶如發生在現實中。
遊戲路線自由，玩家可自行選擇發展路線。
全3D立體場景，並有極其奢華的建築及擺設。
考究細緻的人物五官及中國風味的衣飾裝束。
有早上、傍晚、晚上之變化，讓遊戲更真實。
每個女孩特殊事件皆由玩家控制觸發時間。
重於劇情式的AVG，再以養成為輔。
看中國古典美少女嬌媚大膽的事件演出。
人物眉眼帶俏，並有眨眼、動嘴之表情。

他，堂堂大理國王子，
視自家絕學一陽指爲敝屣。
他有點呆頭呆腦，還很愛偷笑。
他沒有身負蓋世武功，
卻很喜歡打抱不平。
他很是多情，卻絕不濫情。
他，就是段譽，
你就來扮扮他，
體驗他的情、他的愛、他的奇遇……

遊戲特色：

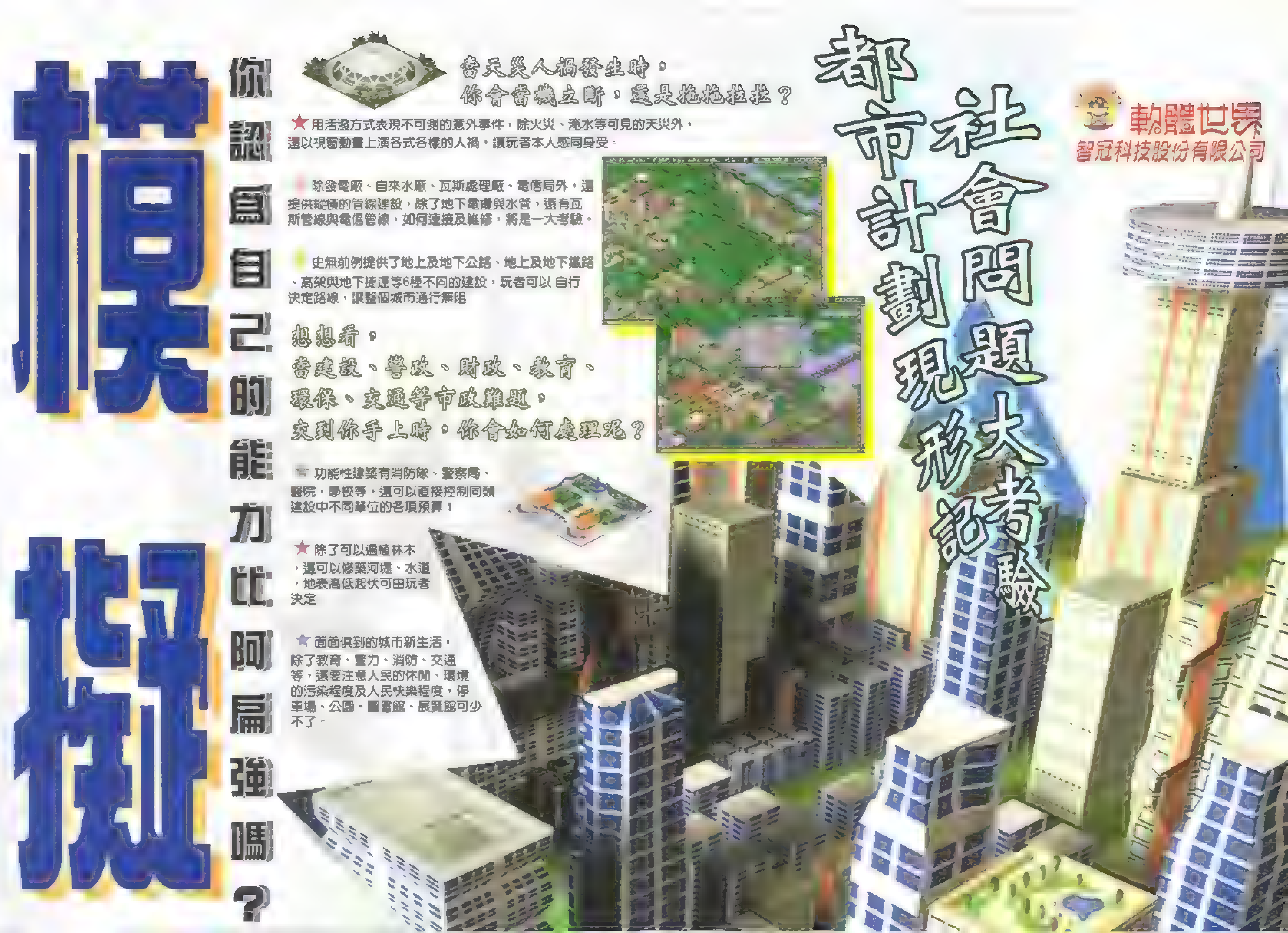
- 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展現：俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
- 45度角斜向3D立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有琅嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 聲光效果俱佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的名家各派武功。
- 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 主角段譽能做的動作非常的多：跑、跳、後空翻、前翻及精妙的凌波微步。
- 古意盎然、中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
- 兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，不僅可以打得過癮，還有數不清的謎題難關等你來解。

軟體世界
智冠科技股份有限公司
ELEVEN
適用中文WIN95
即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚艷不已！
可扮演的小說中最具代表的火線戰將姜子牙、雷震子、武王和哪吒，每個角色均有不同的專長與能力。
迷宮中各處埋伏著商朝軍與截教教衆，等著幹掉你！
隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
各種光怪陸離的武器法寶大車拼！
錄製全程語音，大手筆大製作。

封神演義
拳打商軍烏合之眾，
腳踢邪教助紂之徒
比「暗黑破壞神」
更帶勁的搶手好GAME！
紂王氣數將盡是天數使然亦或民心悖離？
通天教主擺出惡毒的萬仙陣，子牙怎解？
掀起截闡二教爭端的幕後黑手究竟是誰？
大魔頭正躲在暗處嘲笑你。。嘿。。嘿。。嘿。。

金庸群俠傳
本遊戲榮獲電腦玩家雜誌主辦第一屆遊戲金像獎最佳導演獎
一個武功平平又到處出糗的無名小子，
如何擺平金庸筆下千奇百怪的眾男女？
又如何靠單薄雙拳登上武林至尊寶座？
近百名金庸小說人物出場。
遊戲金像獎

神鵰俠侶
武俠小說大師金庸談情說愛名著
楊過、小龍女之激戀俠情RPG
從劇情中解讀江湖的艱辛，
由遊戲裏體會愛情的真諦，
不論神鵰迷或是
遊戲人都不
與楊過、小龍女一
闖江湖、嘆人生
軟體世界
智冠科技股份有限公司
◆故事描述楊過由少年長大成人的歷程
◆以滑鼠游標即可輕鬆控制人物及裝備物品
◆環環相扣的謎題，還有趣味的人物小動畫
◆靈動可人的人物造型及纏綿繾綣的背景配樂
◆有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等重要場景



模擬
你認為自己的能力比阿扁強嗎？
當天災人禍發生時，
你會當機立斷，還是拖拖拉拉？
★用活潑方式表現不可測的意外事件，除火災、淹水等可見的天災外，還以視窗動畫上演各式各樣的人禍，讓玩者本人感同身受。
除發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局外，還提供縱橫的管線建設，除了地下電纜與水管，還有瓦斯管線與電信管線，如何連接及維修，將是一大考驗。
史無前例提供了地上及地下公路、地上及地下鐵路、高架與地下捷運等6種不同的建設，玩者可以自行決定路線，讓整個城市通行無阻
想想看，
當建設、警政、財政、教育、
環保、交通等市政難題，
交到你手上時，你會如何處理呢？
功能性建築有消防隊、警察局、醫院、學校等，還可以直接控制同類建設中不同單位的各項預算！
★除了可以遍植林木，還可以修築河堤、水道，地表高低起伏可由玩者決定
★面面俱到的城市新生活，除了教育、警力、消防、交通等，還要注意人民的休閒、環境的污染程度及人民快樂程度，停車場、公園、圖書館、展覽館可少不了。
都市計劃現形記
社會問題大考驗
軟體世界
智冠科技股份有限公司

首都

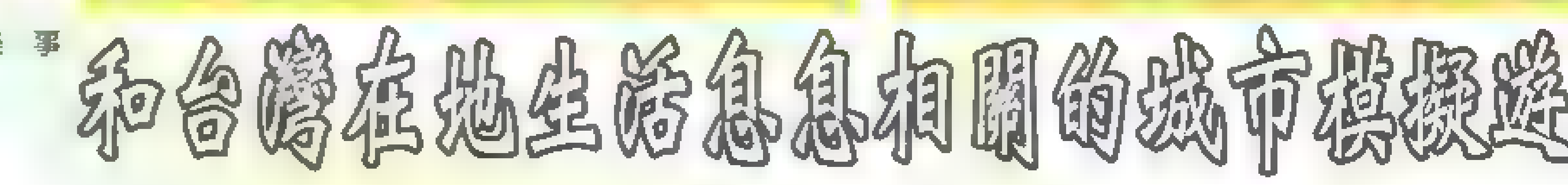
最生活化、
自由度最高的本土模擬遊戲，
就是這一款！
你會讓自己成為最悲情的市長，
含恨回老家，
還是帶領著市民們邁向充滿希望的二十一世紀？

★ 每四年（遊戲時間）須接受一次民意的洗禮，平常對市政的表現會決定民意支持度，還可以透過不同的手段如募款餐會、散發傳單等選舉招式來加強支持度。不管是負面的如火災瓦斯氣爆　還是正面如都市升格，都將影響您的前途

★ 依城市發展情形來賦予頭銜，如鎮、縣轄市　直轄市，一直到首都。每升一級，能夠建設的的建築物種類將增加，可建造故宮博物院、中正紀念堂、圓山飯店等本土風味十足的功能性建築

★ 有最契合目前台灣社會的話題新聞事件，還輔有音樂　事件動畫、景觀設計、地形起伏及高解析度的畫面

本期雜誌有三十套「模擬首都」贈獎活動喔！

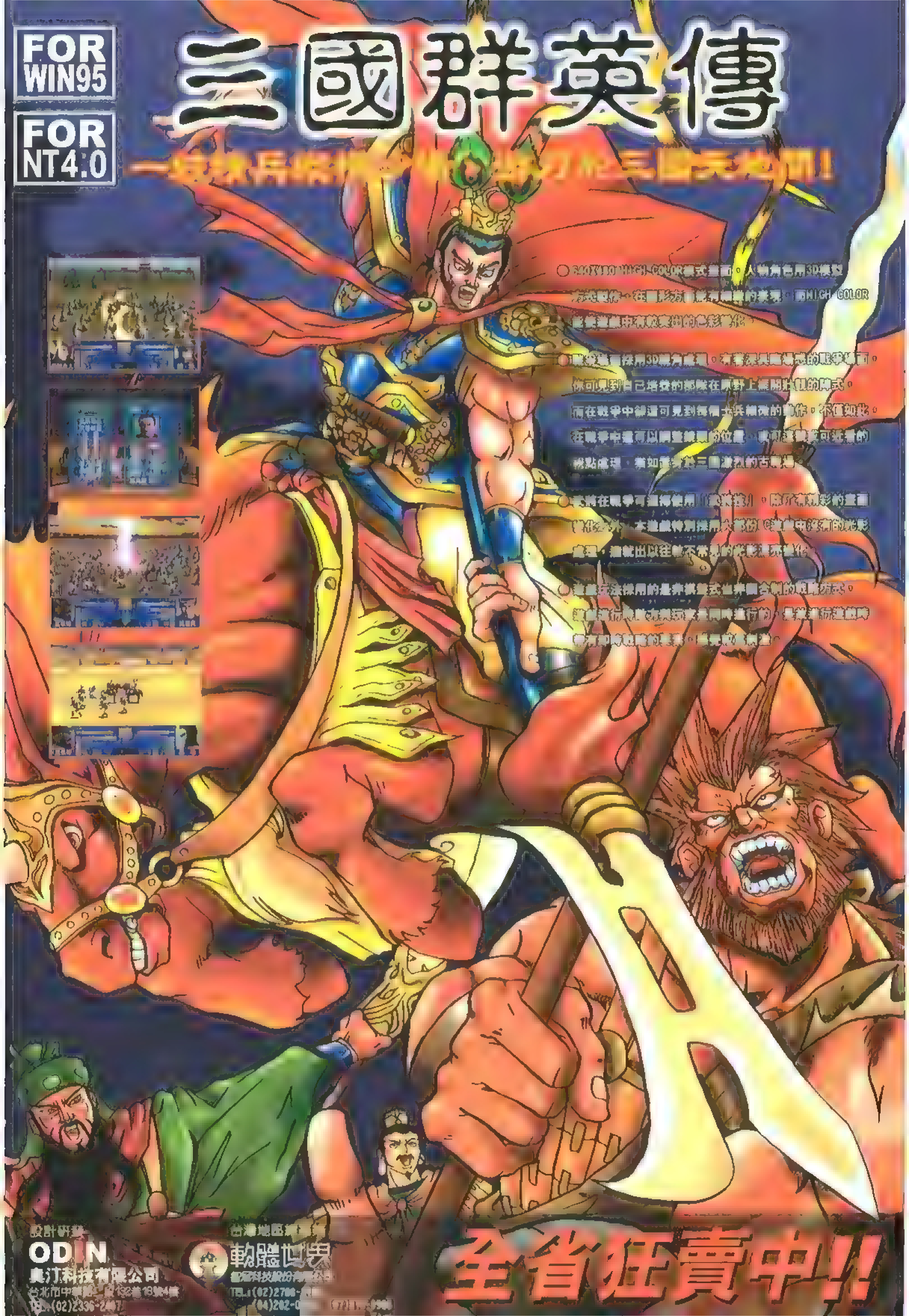


龍霸天下
結合三國式的策略運用與SLG的細膩戰鬥。
所有的地形、兵種、建築、動畫全部由3D製作完成。
可生產訓練的兵種多達四十種以上，有傳統的中國兵種，如俠客、和尚、道士，也有忍者、火槍兵、弩炮等國外兵種。
每種兵種都有不同的屬性與能力，有的能召喚其他生物加入戰場、有的以法術攻擊、有的是醫療師等。
玩家可對佔領的城鎮進行建設，異人館、道觀、馬場等，不同的建築將提供不同的兵種。
玩者可自行決定規規矩矩的一步步打正規戰，成為人民景仰之英雄，或是以燒殺擄掠、毒害百姓為手段之梟雄？
超華麗和高科技結合的動畫及人物CG。
大陸總地圖

中國武俠全3D策略SLG風雲大作！
俠客。忍者。術士。火槍兵。
建設。訓練。攻城。劫官銀。
龍騰。魚躍。獨霸天下。

幻世錄
Legend of

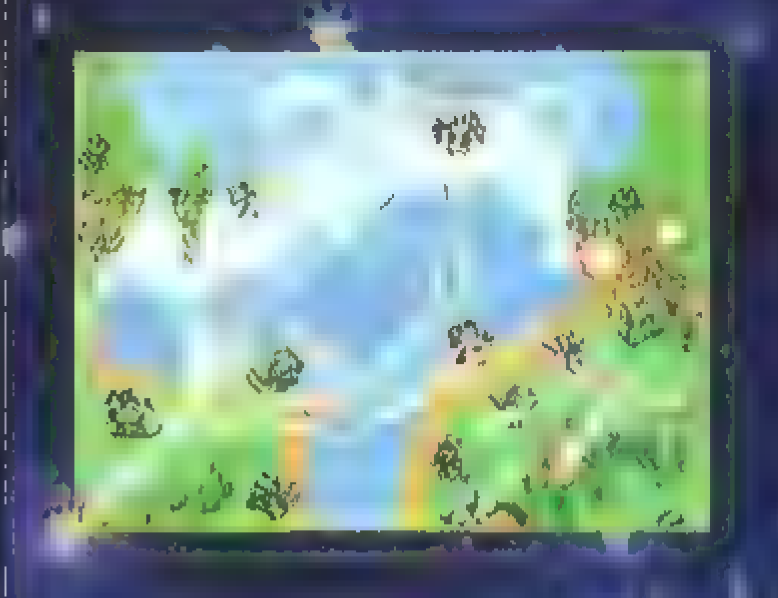
～戰爭沒有所謂的理性更沒有所謂的正義
有的只是個人的野心和利益以及無數蒼生的生與死～

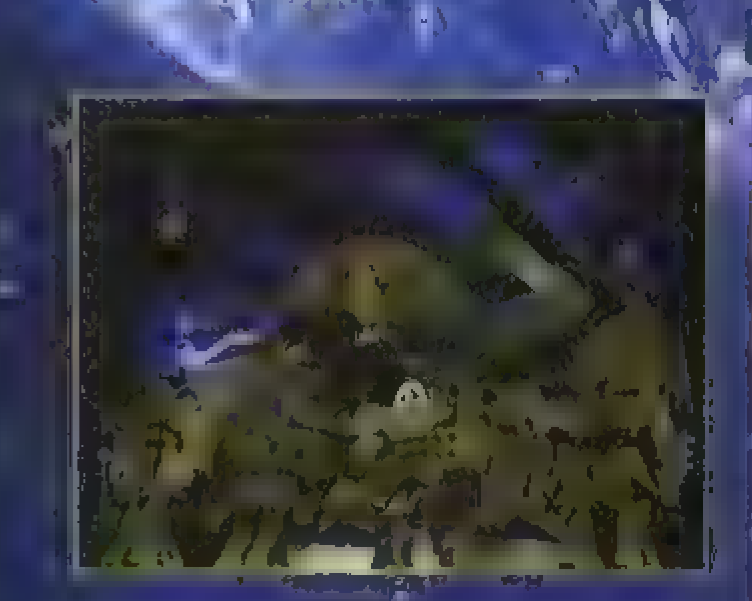

FOR WIN95
FOR NT4.0
三國群英傳
ODIN
奧汀科技有限公司
軟體世界
全省狂賣中!!

SEGA SATURN
俠客英雄傳
SEGA SATURN 專用 中文RPG 銳意開發中
精訊資訊有限公司
COPYRIGHT (C) 1998 KINGFORMATION CO., LTD.
中國傳統俠情RPG經典

鑫盛資訊有限公司
電話：(02)23073470 傳真：(02)23073564

克隆星人的目的何在？誰來揭穿國防部長的陰謀？ 與地球聯邦陸戰隊為何反目成仇爆發戰爭？為何地球人需要與外星人 ？「惑星戰將」 您一同來揭開謎底？





- 首次將ＳＲＰＧ的豐富故事與即時戰略的緊張刺激做完美結合的新型態遊戲。
- 全中文化訊息，讓您輕鬆融入故事情節之中，何必屈就英文軟體，一知半解，不知所云。
- 多樣式的故事發展，近十種不同路線與結局，值得一玩再玩。
- 精心製作百餘段３Ｄ動畫，搭配精彩的故事內容，引人入勝。

電話：(02)2307-34
傳真：(02)2307-356

★國外發行：THQ
★國內代理：英特衛
★遊戲類型：策略
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：486DX4-100
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1080元
★測試配備：P-166、24MB RAM、8x CD-ROM、Magic 3D(3Dfx Voodoo)、IPX NET

浩瀚無垠的太空，是許多人終生追求的夢想，運用於遊戲裡，這種題材的遊戲也相當多，像「星際大戰」系列、「星艦迷航記」系列、「激戰M星雲」系列等，至於「和平帝權」系列，它的一代是在麥金塔上發行的，現在二代才有PC的版本。二代的命運也有點坎坷，被發行「魔獸爭霸2」出名的Blizzard轉賣給THQ，雖然看起來有點悲情，但這款遊戲在實際上的表現仍是不錯的。

話說21世紀走了五分之一，人類已經可以在太陽系內的星球上建立基地，展開初步的太空探險，但冥王星基地外突然出現的蟲洞，卻徹底改變了人類的歷史，因為這代表較短時間的太空旅行是可能的，人類的眼界已經不能局限在小小的太陽系了，因為就算人類想縮起來不出去，其他外星種族也可能透過蟲洞，漸漸蠶食人類僅有的資源

銀河霸主2.5代

如果你曾經玩過THQ另一款著名的「銀河霸主2」，你將會發現「和平帝權2」與它有許多相似的地方，在「銀河霸主3」還沒出來前，筆者就戲稱之為2.5代吧。說相似並不是指在遊戲的操作界面上類似，而是在諸多的內容上似曾相識，例如殖民地的建築物種類：Robotic Mining、Planetary Exchange、Coning Center等，或是船艦種類、武器、護盾的名稱等，都有很多是一樣的。

不過「和平帝權2」的規模則擴大了許多，加進了更多的新東西，讓這款遊戲複雜化起來，譬如研究科技區分成武器、護盾、船艦、殖民地與太空科技五個部份，所有的研究點數是分配在這五個領域上，

而所有的科技都是可以研究出來的，而不像「銀河霸主2」是只能二選一，永遠會有遺珠之憾。而基地的建築也分成五種：人口、財政、研發、建設

與間諜，優先哪一方面就代表這個基地的發展重點，例如覺得人口太少，就可以選擇與人口有關的建築，如果帝國財政不佳，就可以選擇財政類建築，以增加稅收。

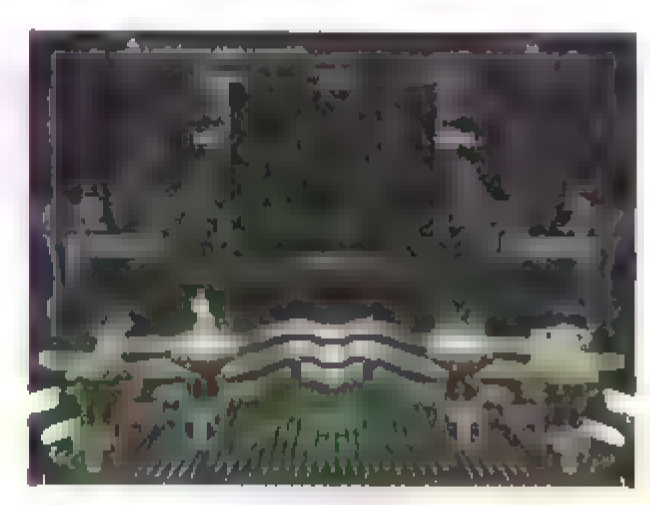
許多東西都變得複雜了，那是不是代表玩家要做的事更多了呢？正好相反，「和平帝權2」許多設計讓玩家不必去逐項逐項地調整，減少許多時間。譬如基地的建築物何其多，但「和平帝權2」可以讓玩家選擇優先建設人口、財政、研究等，然後尚未蓋好的建築物選單就會重新排列，一種蓋好了就自動蓋下一種，不必玩家一個一個去選。而科技的研究也是這樣，如果玩家不指定研究哪一個項目，程式也會幫你代勞。這並不代表玩家將無事可做，你的角色就像是一個管政策而不管執行的人，只要下大的決定就好了，一切事情都會有電腦幫你代勞，不必事必躬親。

這對於遊戲即時的特性也有很大的幫助。除非是在系統選單，否則遊戲的時間將一直在進行，各項研究與建設都是以百分比方式逐漸增加，就算玩家不做事也是一樣的。除去了回合制可以慢慢思考的可能性，「和平帝權2」的龐大架構就會成為玩家的負擔，因為你絕對不可能像電腦一樣，「一心數用」，同時間做完所有的事，當你還在傷腦筋基地的建築順序時，敵人早就將它攻陷了。

所以前述的自動管理功能

就能發揮效果，而從實際的運作情形來看，自動管理功能也做得相當稱職，所謂的內政各項事務就不用花費太多時間，玩家所要專注的是本身帝國的擴張與發展，及嚴加監控敵國的擴張程度等等的國防、外交政策。

那麼政策的大方向是什麼呢？答案是不斷地擴張。在「和平帝權2」中一樣有諸多星球可供殖民，這些星球本身條件也不相同，有的環境適合居住、有的是資源比較豐富、有的是最大人口數高，不見得會符合玩家種族的生存條件。筆者在一開始玩的時候，就是秉持精挑細選的原則，以適合居住第一優先，再來是資源豐富且最大人口數高者。



可是很快地，筆者就發現這樣是行不通的，因為電腦控制的敵人，似乎不太管其本身的適應條件如何，只要是可以殖民的星球，電腦都會想盡辦法去佔據，如果你跟某種族聯盟的話，你將會發現它會一步步地往你自己的星系殖民，最後變成兩族共生的狀態。這可不是好事，因為當它跟你翻臉的時候，防守就成為一大問題。

於是筆者也只好玩起殖民競賽，「見縫插針」，不但條件不錯的星球要先佔領，條件爛的、如果是對方可到達的區域，或是戰略上有重要地位的，都要想盡辦法去先搶下來，就算條件太差不長人口都沒關係（到了後來會有新科技可以解決這個問題）。

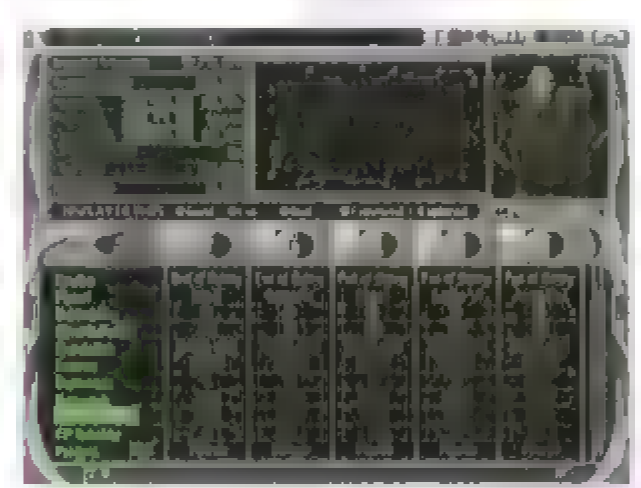
「和平帝權2」在戰鬥畫面的設計可以說是相當熱鬧。戰鬥有分成外太空的艦隊戰與攻擊星球的侵略戰，兩者的環境差別不大。戰鬥時也是即時的，艦隊排成一排互K，而每個星球的防禦設施（飛彈基地、戰鬥機場、戰鬥堡壘、雷達等，則環繞在軌道上。開戰之後，只見火砲、飛彈、戰機滿天飛舞，護盾的顏色也是頗為炫麗，搭配戰鬥時的各種音效，如果是兩個大艦隊在火拚的話，那還真是夠精彩的。

戰鬥時可以有許多項設定，譬如艦隊隊型、攻擊的方式等，不過實務上似乎效果不彰，事實上即時制的環境中也沒有這個時間去想了。雖然聲光效果甚佳，但在另一方面，遊戲在這裡也突顯出一些缺失，例如塞車的問題，明明太空是3D的，但在作戰的時候，艦隊就是卡住，船艦愈多就塞得愈嚴重，譬如指定艦隊到某

一定點，就會發生卡住半途停下來的問題，艦隊形成一條線，形成前端已捲入戰場但後端卻沒事幹的窘境。

更氣的是當艦隊擠在一起的時候，根本都動不了了，受創甚重的船艦要逃的可能性都好低，這對於經驗值可以累積的艦隊來說，真的是蠻傷的。另外，戰鬥似乎還是以人海戰術最為有效，缺乏一些不同艦種互相搭配的戰術，也有點可惜。

跟「銀河霸主2」一樣，「和平帝權2」也是可以自行設計船艦，可以設計的項目很多，有船體、裝甲、武器、護盾、引擎、電戰、射控等，可以說是琳瑯滿目，若是要完全自己設計的話，可是要花費不少時間的（當然這也是令人瘋狂的）。不過別擔心，在這裡一樣有自動設計的功能，電腦會參考當時各部門的最新科技，及所能使用的最大空間綜合而成，基本上還算令人滿意，如果嫌花時間的話就由電腦代勞即可。



隨著新科技的出現，玩家也必須不斷變更船艦的設計，然後將已服役的船艦召回改裝，雖然這必須花一點時間，但因是老的船，船員的經驗值也高，再加上不斷更新的配備，就會成為一支縱橫宇宙的鋼鐵勁旅。

「和平帝權2」這款遊戲從各方面看都讓人有一種想要與敵拚拚玩一玩的衝動，但熱情總是會慢慢冷卻的，是否能讓人一直玩下去就有待考驗。筆者認為，「和平帝權2」最大的問題在於：在玩者能做的事有限（這並非缺點）的情形下，遊戲到了中後期所能注意的焦點就只剩下不斷地攻打其他種族而已，因為絕大部份基地已發展完成、與其他的種族外交關係也難再改變（此時都是敵人了），此時就是不斷進攻、侵略、重整新殖民地，如此周而復始…。

另一方面則是一個單純的感覺問題，「和平帝權2」的內容是豐富的多了，架構也龐大了，但同時也多了一份距離感，因為再先進的科技、再有用的建築、再強的武器，經過完全自動的管理後，都變得只是一項項單純的數據而已，除一些關鍵科技外，絕大部份都引不起玩家引頸期盼式地等待，都不再有親切感了。

這種型態的遊戲或許華麗化後都會有這樣的結局，那麼連線功能的加強應該是一個新的發展方向，畢竟電腦是比不過人腦的。

過關高手

「和平帝權2」是一款大小眼的遊戲，人家兩艘驅逐艦就是比你一艘強，因此若是武力不足，對方多半會想開戰。在難度比較低的時候，可以等到巡洋艦（Crusier）出來後再造船，難度高的話一開始就要造驅逐艦（Destroyer）了，一開始要造二至三艘船並集體行動，這樣力量才會大，除非對方的實力強大，否則一開始來犯的敵艦都只有一、兩艘而已，很容易殲滅。

其次，就是殖民地的政策，你可以選擇先增加人口、增加建設能力、增加財政能力等，但在人口稀少的初期（人口數少於3），做什麼都是枉然，不如先將人口變多，再來做其他的建設，等到有些基礎設施後，就可以依戰備需要決定新的殖民政策，譬如前線的單位優先做好戰鬥堡壘等防禦設施，無後顧之憂的星球先發展財政等。

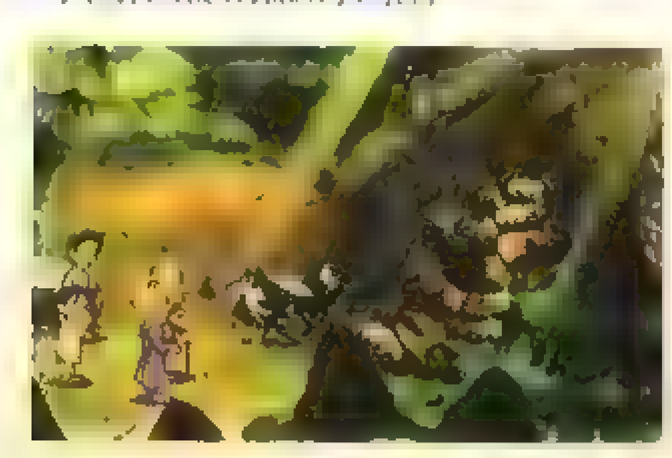
●劇　情：B-
●操　作：C-
●畫　面：B+
●聲　效：A
●耐玩度：C-
●娛樂性：B-
●連線功能：B

綜合評比：B-

本文作者：[illegible]

★設計公司：大宇
★發行公司：大宇
★遊戲類型：角色扮演
★發行版本：光碟
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：486DX2 66
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：M、K
★密碼保護：無
★遊戲售價：840元
★測試配備：486 DX2-66、8MB RAM、S3805、SB-16、4X CD-ROM

由國內首屈一指的DOMO小組全力製作的另類RPG－「阿貓阿狗」，終於在千萬期待、眾所矚目下於過年前火熱上市了，相信這對許多玩家而言，無疑是今年春節最猛、最炫的賀禮。如果直至目前為止，你尚未讓自己加入這場貓狗世紀大混戰，或者，還在懷疑長久的等待是否值得，那你不妨先看看這篇文章，以協助你做出最正確的判斷。



正如大多數人一樣，當筆者看了「阿貓阿狗」第一眼時，就深深地被它卓越超群、可愛逗趣的畫面所吸引了。雖然這種風格在遊戲界並非首度出現，像Lucas（盧卡斯）在數年前就曾以類似畫風的Day of the Tentacle（瘋狂大樓），席捲擄獲了龐大的支持者，一時間，冒險迷莫不為之瘋狂，但這種震撼感受在國內倒是頭一遭，在穩健筆觸、協和用色、光照折射上充份配合下，不論是綺夢幻境的寧靜市鎮，或魅影幢幢的陰森鬼屋，都順利的烘托營造出令人滿意的效果，雖然偶見重複或相仿的場景，不過仍無損它優異的美術成就。

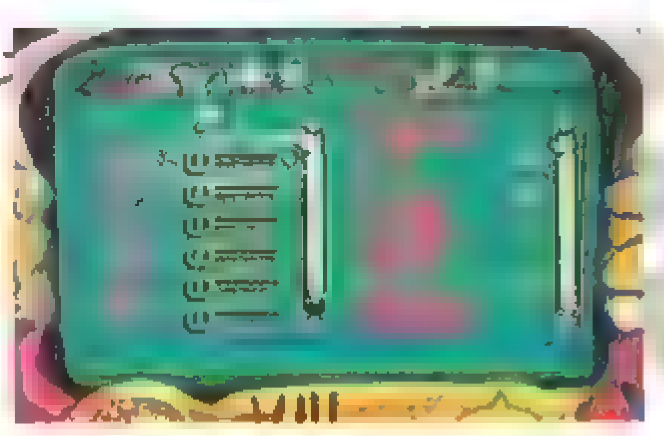
除了精采絕倫的背景外，「阿貓阿狗」在劇中人物繪製上亦表現得十分搶眼，非但每隻貓狗有其獨特造型，且在表情刻畫上更令人有維妙維肖之感，如奔跑後的喘氣樣、憂愁難過的悲傷樣、被K後顏敗加眼眶烏青樣、生氣、開心、無奈、臉紅…，等莫不伴隨著劇情的發展，而有生動活現的對照，其精湛的手法，讓主要角色的個性都相當鮮明，可說是典型人物塑造成功的例子。美術方面談到這裏，尚有一處未曾提及，就是開頭動畫的部份，其廣義來分，可做為兩部份，一為導引故事來由的劇情題要，另者為介紹幕後工作人員的血淚功臣名單。前者挾著緊湊的節奏和花俏的場景變化，使其渾然充滿電影味；而後者憑藉令人愛不釋手的角色外形，與其捧腹的演出歷程，使玩者有如在看卡通般，爆笑不止。

除了好樣的畫面外，「阿貓阿狗」在聽覺感官的努力，亦是無庸置疑，不要說多達百餘首的樂曲，更重要的是大都配合的恰到好處，就連其中少數較顯突兀的部份，作者也很負責的準備推出修正版，以維護遊戲的一貫性。至於音效部份，更是令人絕倒，吼叫、淒涼、狗叫、愉悅、時鐘轉動…

等一應俱全，恍若有身歷其境的感受。在國內遊戲中，如此用心於這方面的不是說沒有，但卻是十分罕見，值得眾人擊掌。

一直以來，玩DOMO小組的遊戲總有暢快淋漓的感受，主要是緣由於其貼心便利的操控，姑且不論其遊戲內涵如何，光這方面來說，就時常足以讓人感激落淚。自然，身為DOMO年度大片的「阿貓阿狗」，當仁不讓的承襲其一貫的優良傳統，繼續秉持著增進玩家福祉為不變使命，以下將明確描述其幾點傲人之處。

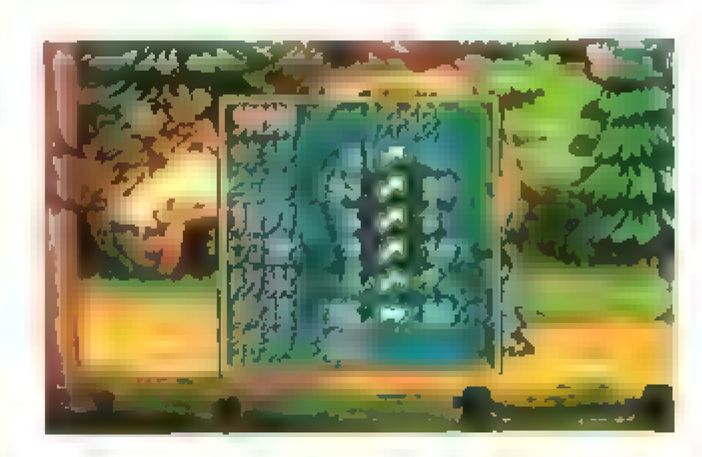
首先，它可從鍵盤和滑鼠兩者中任意擇一取用（除了極其少數非用鍵盤不可），或雙管併用（一邊用滑鼠移動，一邊用熱鍵下指令），相較於許多遊戲，這已經算是非常難能可貴的，但就它本身來看，只能算是其最最基本的體恤設計而已，其他值得一書的還有：對話中關鍵字用不同顏色顯示；房屋出口處有較亮的光線；交叉路口處有浮動的路名指示箭頭；穿戴裝備時，可預知更換前後能力的差異；組合物品時，可先了解組合後的結果才決定要如何組合；如遇可進一步探索之處或可交談之人，游標形狀將會改變；如果玩家破關後一時嫌遊戲佔空間而將其刪除，日後又想重溫舊夢，亦可叫回往昔之存檔…等諸如此類，不勝枚舉。



此外，遊戲中有一個功能最廣、創意最佳的工具PDA，更是集便民大成於一身，何謂PDA呢？白話點就是可隨身攜帶的迷你電腦，它可真是十八般武藝樣樣精通，不僅可查詢隊員們的生命狀態、攻擊力、防禦力和體能，還可轉換隊員所裝備的物品，亦可觀看目前的所在地，更可如備忘錄般，載列目前所遇到且尚未解決的主、支線任務，而最重要的開發與組合功能也必須透過它來完成。在PDA中，幾乎所有的指令都是以可愛的小圖示來顯示，加上說明書中詳細的解釋，使玩家輕易就可了解每個圖示所代表的意義，而無操作盲點存在。唯一令人覺得有所缺憾的是在換第二片光碟時（如果你沒選擇CD音源，則不需換片），因為Autorun的關係，會啓動另一個多餘的視窗而時常造成遊戲當機（其解決之道，就是當第二片一放入後，立即按住空白鍵，當載入成功後，立即切換至「系統功能」畫面）。

不但操作介面不整人，就連戰鬥系統也秉持此一原則而行。首先，當戰敗時遊戲仍可繼續下去，只消休息片刻，隊員的生命力將自動回復。再者，遊戲中所開發的物品，像：紅藥水、維他命…等消耗品，除第一次需成本外，爾後再生產皆無須任何代價，且只要按下螢幕右上角的燈泡圖，即可自動補充。其次，戰鬥發生的取決方式非傳統的地雷式，而是真正遇到螢幕上敵人才算數，如此一來，戰爭更具自主性，練功與否任憑玩家決定。當然，這也是因為配合著「阿貓阿狗」不以奇猛至剛、庶幾無敵的敵人來延長遊戲壽命，才使玩家能不深陷閉關練功別無他途的絕境。不過，如果在戰鬥時能加入自動戰鬥的功能就更完美了。

RPG免不了成長升級，作者



亦不忘為此盡一份體貼玩家的心。在「阿貓阿狗」中在隊員等級上升時，則該成員的生命力、體力就自動灌至全滿，讓玩家充份體驗到成長的樂趣與獲得再出發的動力。最後還有一項和善之處就是對戰時的逃脫率高達百分百，即使面對大魔頭亦可如願閃人，夠帥了吧！

在便捷體恤之外，「阿貓阿狗」亦有一套完備的即時戰鬥模式，如以行動計量來評斷攻擊速度與次數，以排列位置來決定攻防威力高低，和分列屬

性的特技等諸多變項都考慮到了。

再來，我們來看看「阿貓阿狗」富涵故事性的劇情舖陳。從一趟兒時故鄉之旅導引出一場熱鬧的貓狗團體戰爭，當戰事方興未艾時又牽扯到另一惱人問題，好不容易貓狗雙方握手言合時，真正的敵人又噗一聲竄出，將遊戲帶入重要關頭，接下來，涉及一個財團的陰謀及一個小鎮安危的劇情橋段又聯手環繞使「阿貓阿狗」邁入最高潮，最後再以天災來突顯人禍的可怕，以期喚醒眾人正視目前扭曲的社會現象。這當中可說千尋鐵鍊、環環相扣，不弄玄虛、平平敘來，處處引人、不可或已。且遊戲後段暗喻的現實概況，更自叫人深思反省、啞然無語，很佩服作者有雖千萬人吾往已的勇氣，敢於向不可能挑戰，揚棄人云亦云、全然媚俗的捷徑，甫自開創另一風貌，在明知讓遊戲討論嚴肅話題可能會不討好（即使在電影中亦然，如立意相似的「魔鬼代言人」就慘遭滑鐵盧）的情況下，亦身負荊棘為「阿貓阿狗」注入教育意味的種子。為了讓明天會更好、社會更安詳，我認為這種風格應該是值得鼓勵的。

如果說，每一段劇情都像是一粒粒珍珠，那劇中的對話就有如接連成串的線，為其不可或缺的靈魂，顯然遊戲作者也深知此點，故附予數以萬字的文句來羅織情節的發展（再此插話：如果你不想透徹了解劇情，亦可用空白鍵快速跳過，不用擔心他會像某些遊戲採強迫閱讀的方式），而精心安排的對話，使人由當中可知曉每個劇中人都有自己的個性與生活，並非因應遊戲而生，且一旦當遊戲中發生了什麼大事時，大家的話題也會隨之改變，就好像真實社會一般的景象。

伴隨Windows時代的來臨，「阿貓阿狗」的製作小組在竭力開發遊戲外，亦不忘推出幾款應景的小程式，如：「阿貓阿狗」的小時鐘、小可愛等，且由於網路的興盛，它也有自己的網頁，來專門介紹整個遊戲製作始末及一些不為人知的秘辛。這些遊戲以外的設計不但增加賣點，且還藉此讓人看出作者的匠心。

總括來說，「阿貓阿狗」就如同一個包裹著糖衣的巧克力，在美美的外表之餘，你愈細嚼就愈深知其箇中滋味，當然，如果你是個「速」食主義者，光憑囫圇吞棗亦能享受其帶來的歡愉盎然感受，因此不論如何，推薦你來試試！

過關高手

遊戲本身的難度不高，不論是主線或支線都有清楚的提示，玩家只需按照當中的指示一步步去完成即可　在戰鬥部份亦然，你不會看到什麼刁鑽的設計，大都是以方便玩家為考量，且因為遊戲中的戰鬥伙伴時常會因應劇情而有所不同，故你不需要特別練功，唯一要注意的是，戰鬥勝利後經驗值只分給尚醒著的人，如果已被敵方打昏則不給予，所以儘可能的讓所有昏迷的伙伴在最後關頭清醒　在攻打時請注意瞄準敵方再下手，不然K到自己就非常划不來了

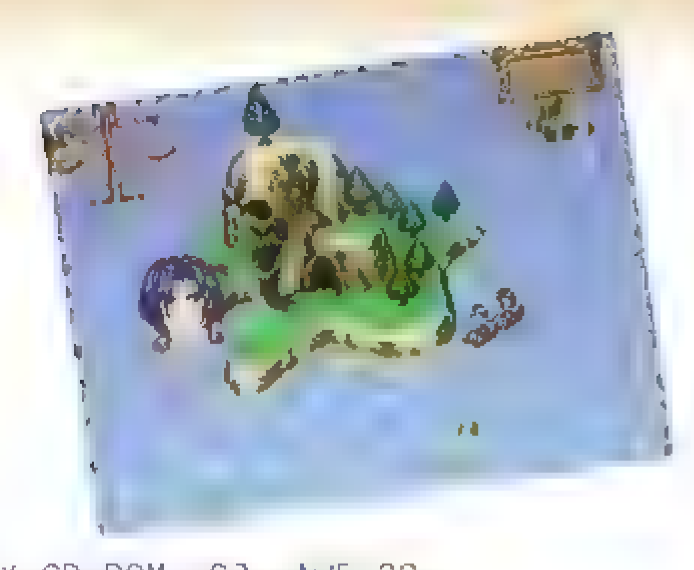
一定要像福爾摩斯般不放過任何一個角落，街道也好，別人家也罷，盡情的翻箱倒櫃，佔為己有，千萬不要給他客氣。也請放心，這絕對不涉及法律問題，因為支線任務都是和劇中人物談話後才會出現，故沒事多和大家聊聊不錯喔！

●劇　情　A
●操　作　A+
●畫　面：A+
●音　效　A
●耐玩度　A
●娛樂性：A+

綜合評比：A+

本文作者：路婷婷

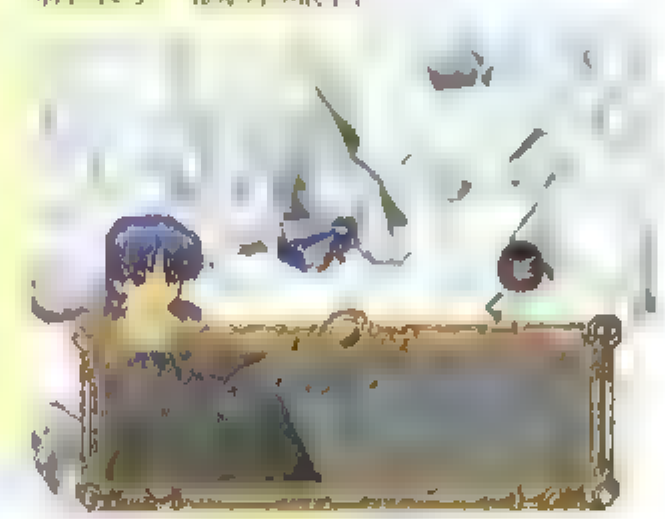
★設計公司：弘煜科技
★發行公司：軟體世界
★遊戲類型：RPG
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P 90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作介面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：720元
★測試配備：P 166、32MB DRAM、12X CD ROM、S3、AWE 32



這一款號稱另類RPG的遊戲，十足顛覆了玩家對這類型遊戲的印象。最大的特色是，遊戲中充斥著極高度的不確定性，雖然可以如廣告上所宣示的，完全自主並百分百的玩出自己想要的結局，但由於諸多不可改變的因果關係所牽制，玩出失敗結局的機率也相對高得驚人。若是「承受挫折指數」不合格的玩家，恐怕會越玩越感灰心，而使「病情」更爲沈重。

首先，選擇主角即充滿挑戰性。遊戲設定有四組人馬，任選一組而將餘下三組交由電腦控制，這是較「正常」的玩法。選擇一組以上或甚至四組人馬全由玩家控制，這也不失爲新鮮的玩法。至於「四個人也可以同時進行」一說，指的並非網路連線功能，而是「四個人擠在螢幕前爭搶滑鼠」的同樂型態，樂不樂全由玩家自行認定，希勿自誤。

由於四組主角的出身背景、國度，與肩負的任務皆不相同，加上可自由承接各式各樣的委託任務，四組人馬之間，無疑是存在著高度的競爭性。於是乎，選擇不同的主角進行遊戲，絕對是一種截然不同的感受與體認。考考玩家一個排列組合的問題，四組人馬可以做出幾種不同的選擇方式？如果再加上承接任務成功完成與否的變化因素，廣告所強調的「每次都可玩出不同的結果」，誠非虛言。



這款遊戲另有一嚴苛的限制，不論選擇何種組合方式進行遊戲，玩家須得在三百六十多個回合中完成主線任務，否則即導致任務失敗而告結束。四組主角各行動一次爲一回合，唯在場景的移動距離上，完全取決於一只閃動的指針，端視按下滑鼠鍵時，指針所指向的量度而決定移動範圍。由於這項類似擲骰子的機率因素，對於能否成功完成任務，即產生了直接而深鉅的影響，有時可以一次走過大半個場景，有時則形同原地踏步，在任務須限時完成的前提下，這確實很有難度。

遊戲中的另一項難度在於，各項委託任務中，有些是

得特定的主角才能完成。雖然各組人馬都可接受委託而展開競爭，唯白費功夫的人馬則情何以堪？再者，同一任務中的數項道具若分散於各組，那還有戲唱嗎？

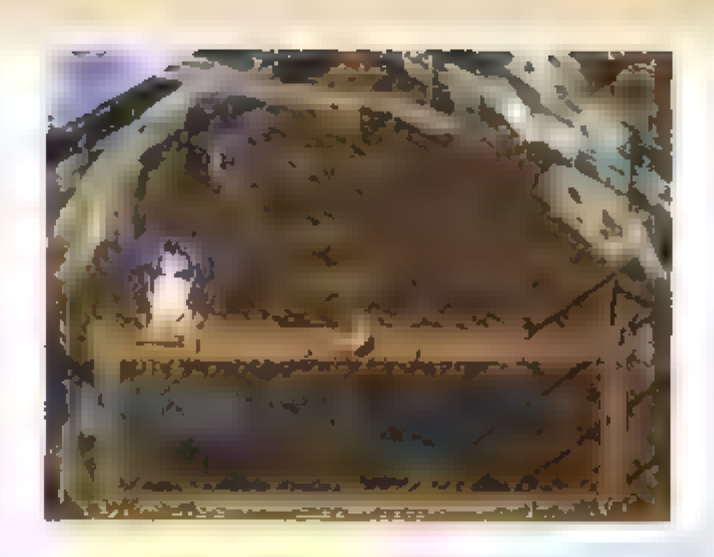
玩家若要將遊戲玩出個較「像樣」的結局，那絕非玩上一、兩遍所能達成。也因此，這款遊戲的耐玩度幾已到了無可復加的境界。剩下的，但瞧玩家們是否耐磨了。

遊戲畫面稱得上華麗，用色亦極鮮活。大量的過場動畫頗為可觀，其中尤以戰鬥動畫更具魄力，多變而豐富的特效，確實令人目不暇給，輔以深具震撼力的音效表現，很容易教玩家重拾久違的感動。音樂和音效的稱職表現，襯托出遊戲製作的嚴謹和用心，很值得玩家喝聲采。

綜觀整個遊戲，最教草民耿耿於懷的，莫過於戰鬥系統的聊備一格屬性。練功狂在此遊戲中，很可能會鬱卒得抓狂，原因是戰鬥的機會極其匱乏。除了順應劇情必須的戰鬥之外，完全取決於隨機出現的紙牌。由是之故，升級也就變得益形珍貴。即使在必要的戰鬥中，草民就碰過幾次「身不由己」的靈異現象，明明死得很難看，可是結束後的對話卻是大獲全勝?!

這樣的戰鬥設計，無疑是遊戲的一大敗筆，尤其念及戰鬥時的聲光效果，更令草民扼腕到心裡滴血。因為這個緣故，對於遊戲整體成績的折損，不可謂不大。

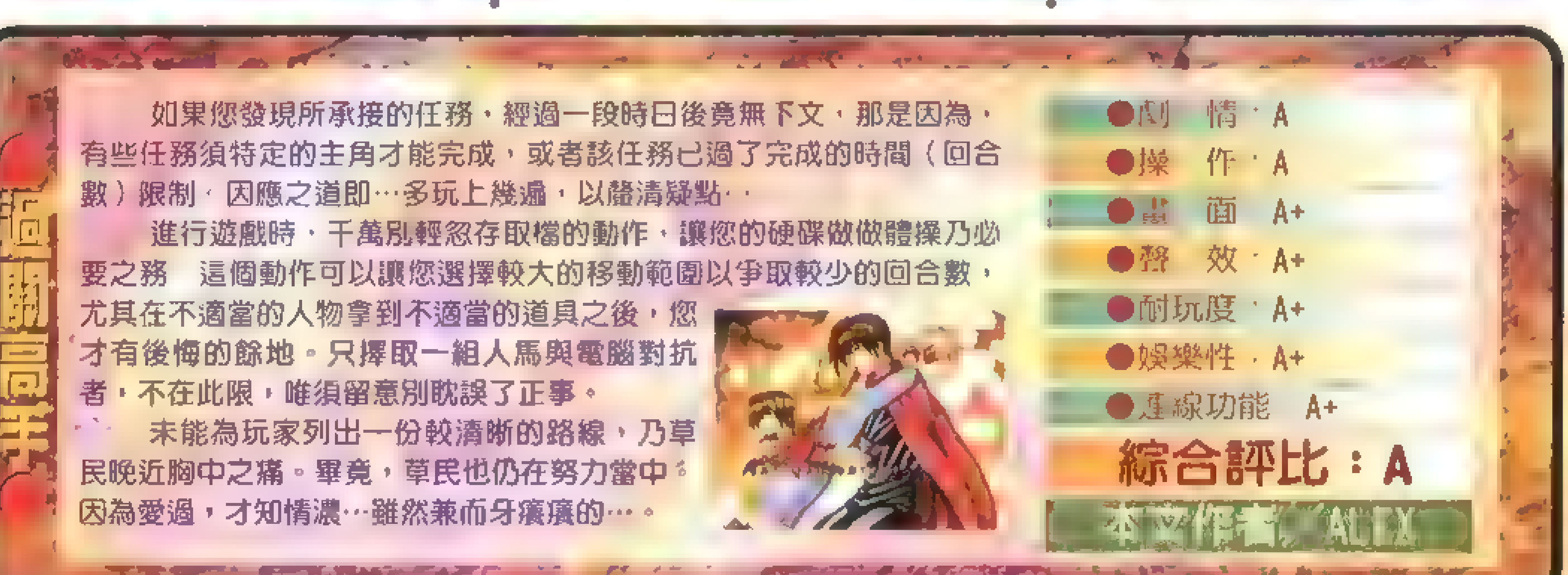
看倌若謂遊戲劇情若何，實則輪廓與架構非常鮮明，惜對話因採文字冒險的常見方式，以致顯得平鋪直述，較難引發共鳴。對話中的陷阱，導因於「善惡」指數的設計，指數不夠會得到錯誤的資訊，但通常依理推斷即可識穿，這項變數對於遊戲的進行影響甚微。草民曾經試過，善惡度除了前述的影響之外，似乎並無明顯的區分。而且，好像也很難「惡」得下來?!



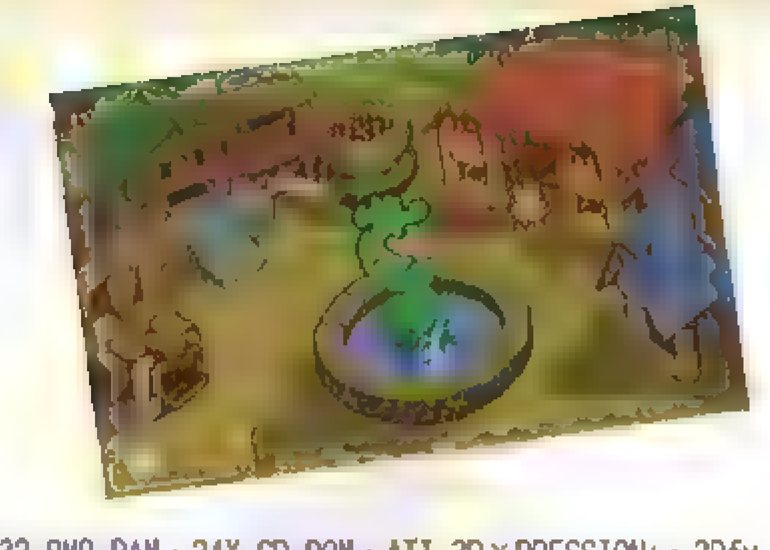
至於遊戲中的諸多武器裝備和道具，確是投入不少心思，針對人物屬性的不同，適用性亦有週延的設定。最直接的取得方式是在各城鎮的商店中購置，此外，隨機出現的紙牌配對也是主要來源之一。另有多項終極的秘密性武器，則是分佈於各隱密的場景。雖然戰鬥不太派得上用場，但拿著也高興嘛！只不過，萬一落入不適用的主角手上，那恐怕只有賤價求售了。

另一項值得稱道的，即遊戲的介面極為便利。以視窗顯示的各種屬性明細，清晰易辨具親和力，且欄位充足更顯豐富。在這方面，草民並未發現有何重大的缺失。這原本該是製作遊戲的本份，有何值得強調之處？若是玩家見多了這方面的「靈異現象」，您肯定能體恤草民這一番感動之情。

這款遊戲，如果能顧及戰鬥的平衡性與必要性並保持基本的難度，相信以它所呈現的已有面貌，必定能使成績更上層樓。



★設計公司：漢堂
★發行公司：漢堂
★遊戲類型：戰略RPG
★發行版本：光碟×2
★使用平台：DOS
★適用機型：486以上
★　記憶體：8MB
★支援音效：S/M/U
★顯示模式：SV
★操作界面：K
★密碼保護：無
★遊戲售價：790元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx

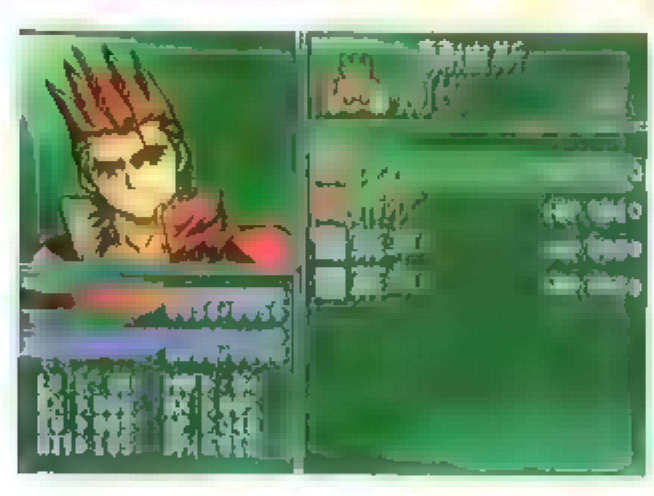


雖然只是短短的一個月時間，各家廠商卻是了勁來搶食寒假PC GAME的大餅，可眞是花多眼亂，玩家是否選擇到自己鍾意的遊戲呢！但對筆者而言大概也玩了數十個不同種類的遊戲了，從國外到國產的、從DOOM LIKE、即時戰略、益智、動作的，也許只能用「雜亂」兩個字來形容。無奈只好盡量把時間整理出來，以第一時間向各位玩家直接報導遊戲的試玩心得。

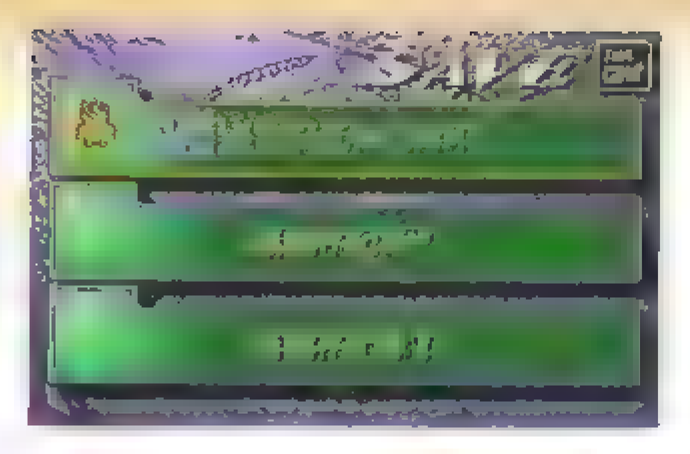
這回向各位介紹的是〈炎龍騎士團外傳～風之紋章〉。相信各位玩家一定不會忘記炎龍騎士團系列遊戲，〈炎龍騎士團II〉基本上已是約三年前的作品，筆者還保有當時隨GAME附贈的那個“鐘”呢！當時的〈炎龍II〉眞是一套蠻不錯的遊戲，只可惜製作公司沒有即時的把故事延續下去，事隔三年再來推出一套外傳，似乎慢了一點。不過看銷售排行榜大家就知道它依然有一定的“魅力”，大概是上一套作品的評價不錯吧！

基本上〈風之紋章〉的畫風與〈炎龍騎士團II〉已經不再一樣，那些主角已和過去的不同了，不同的故事架構應該可以用一個新名字，但是爲何列入同一系列，對於這一點，筆者便不加以揣測了。如果各位玩家也曾經接觸過〈炎龍II〉一定會覺得〈風之紋章〉中人物的造型有點怪，筆者認爲主要是人物圖形上下身比例不符所致，每個人物的下半身居然佔了全身比例的3分之2，眞是不太正常。而〈炎龍II〉成熟的畫風在〈風之紋章〉也消失了，畫面的解析度也比上回低。人物造型中看見鋸斷狀的邊緣，這都呈現出畫質不佳的情形。在充滿了聲光效果的今天，各位玩家又怎能滿足這種水平的畫面呢！更何況前作是三年前的技術，三年後如果依然不變這未免太離譜了。

在操作介面方面，《風之紋章》是使用KEYBOARD控制，滑鼠在這兒顯得完全無用武之地，假如各位玩家是滑鼠的愛用者，相信一定會感到相當程度的不便。在控制介面方面《風之紋章》提供的是全圖形的操作按鈕，相信各位玩家一看就知道如何去使用了，應該算是十分貼心的設計。

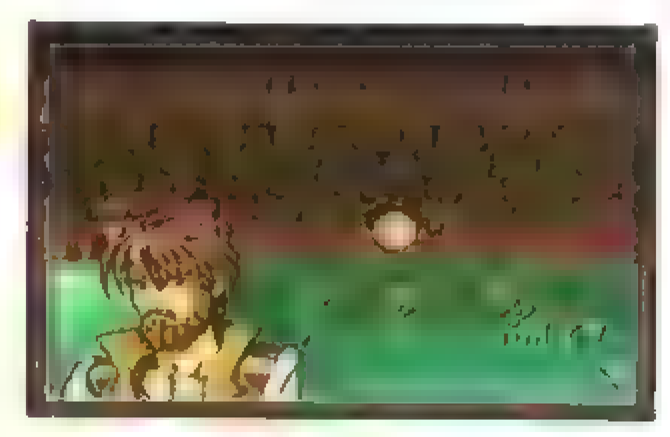


雖然筆者在前面批評了不少但是基本上它還是有值得讚賞的部份，《風之紋章》是一套雙CD的PC遊戲，基本上每一面CD至少收錄了十五首音樂，遊戲的音樂播放是利用直接CD音源的方式，而在DISK B第二片的第16首還是一首國語歌，聽起來還唱得不錯！其實遊戲中附有主題歌這種構想，據筆者所知是一個港產遊戲《人機王物語》最先採用，但到了他們的第二個作品《魔法兵團》就沒有採用了，到底這項設計是否為一個好點子筆者也不知道，也許該由各位玩家公開投標來評定。



另外《風之紋章》的操作手冊也算是製作十分精美，全彩印刷且一般內容解說十分清楚，但有關遊戲安裝的相關資料則未附在說明書中，只是在CD封面後作簡單的介紹，算是美中不足之處，不過比起國內一些同類型遊戲還算是蠻不錯的。

《風之紋章》遊戲進行時感覺不是十分容易，尤其是前兩三關，各位要跟著電腦內設的角色東閃西躲地，而玩家必須小心跟在後方不要讓敵人幹掉又要偷襲敵人以提高經驗值，可真是有點不易。另外要到商店去採購補給品也不是每關都有，遊戲設定在某些關卡之間是有商店，但也有某些關



卡沒有商店，不過會有儲存功能，所以各位玩家必須小心去選擇人物所攜帶的武器及藥品，以免到頭來彈盡糧絕被電腦痛宰。

事實上遊戲的取名是蠻重要的，以《炎龍騎士團外傳～風之紋章》為例，也許可得到上一代的照顧，但也要承受相同的壓力，筆者認為它沒有上一代好玩，反而有一些敗筆之

處卻延續下來，就是收集寶物。在筆者印象中上一代玩家必須收集到XX之眼，還有很多奇奇怪怪的東東方可玩到最後關卡，否則就GAME OVER了。故事及手冊中並無提示，只要在某一關各位遺失了拿到該物品的機會，就只好重玩。這回筆者也常常在網路上的NEW GROUP中看到許多玩家求救，都是有關找不到東西等問題，所以筆者認為遊戲公司至少要交代遊戲中有幾關以及要收集某些東西才能夠玩到底，而且至少有一個比較完整的故事大綱，在冒險之餘預先有一個大概的藍圖，不然讓玩家玩得一頭霧水，對遊戲本身來說，也似乎不是一件很好的事。

過關高手

注意遊戲開始時不要太勇猛去拼命，因為這是沒有太多的好處，很容易掛，必須緊跟NPC再等待機會，施以奇襲目的是提高經驗值最好的方法（在前面的經驗值提升蠻快的，只要能在第一關提升4級經驗值便可）接著在每一關大家都要記得到處閒逛，特別是一些可疑的地方，否則您可能失去找到寶物的機會，過關就靠那些東東了

平均分配一些重要藥品也是十分重要的，以免隊員中有人掛了，東西也沒了。最後還要注意有些關卡是有回合限制，不要只顧練功就忘了過關。

●劇　情：B
●操　作：B
●畫　面：B-
●聲　效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：B

綜合評比：B

本文作者／朱紹楣

★設計公司：宇峻科技
★發行公司：宇峻科技
★遊戲類型：戰略RPG
★發行版本：光碟×2
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：486DX4-100
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：Sv
★操作界面：M、K
★密碼保護：無
★遊戲售價：780元
★測試配備：P-166、32MB DRAM、12X CD-ROM、S3、AWE32

從「超時空英雄傳說」到「復仇魔神」，乃至於「北方密使」新作，玩家對於迦納帝國、赤子國和南方領的故事，諒已耳熟能詳。地處自治區的南方領因圖謀獨立，積極向外發展，而受其壓迫頗深的奚族部落，由受長老之命的娜塔莉雅前進南方領，以探查領主的軍事行動計劃。同一時間，自志超則受迦納國所託，南下探查情勢，並且不能外洩秘密行動於赤子國。

以上就是構成這款遊戲劇情的一大骨幹，男女主角所經歷的，完全是截然不同的兩條路線，人物不同，劇情迥異，隊員與事件等等，全然是不相同的視野與感受。唯一的共同點是，目標都針對了南方領的軍事侵略真相。若是將男女主角進行遊戲的路線稱為主線，那麼主線之下又設有為數不等的支線，而且支線裡還有支線。

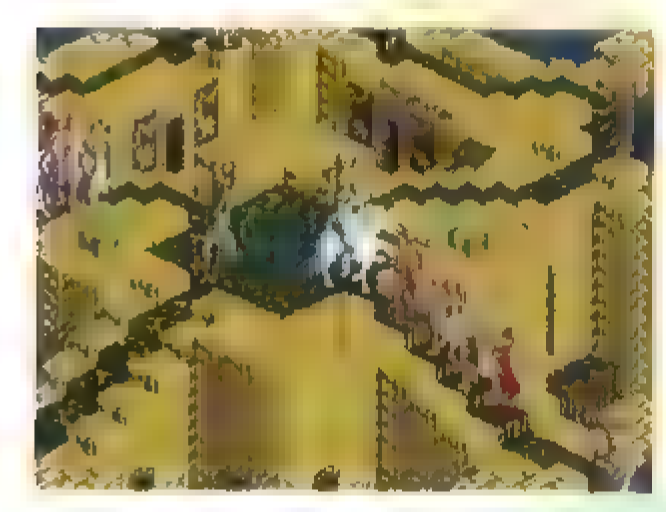
將之視同棋盤十路徑的樹狀結構，恐怕還難以形容它的複雜度。層層支線不但互有因果關係，加上頻頻出現的分歧點，上層的不同抉擇會直接影響下層支線的結果，而支線的任何決定，也會改變主線的接續點。如果自始至終只維持單一途徑較不致混淆，若是中途變節想遍嚐各支線的話，那鐵定會導致思路打結的。

這樣的編排方式，顯示企劃確是相當用心，手法也極高明，無形中將遊戲的耐玩度推至無懈可擊的境界。再加上諸多極具變化性的因素，如轉換職業、術式修為等，各種組合的機率大增，可謂百玩不厭。玩家若想一窺遊戲的全貌，即使玩上十幾二十遍，恐怕也很難如願的。

轉職系統是遊戲的一大特色，職種計有戰士、劍士、騎士、精靈、弓手、武師、盜賊、法師、邪靈使等十多項，各職系又細分有若干職別，因此「近百種職業可供轉職」誠非虛構。轉職的觀念是以環狀職業圖為主軸，以鄰近的職業為轉職選項，再經由各職別的修為培育出特殊的個體。人物的特殊技能不受轉職影響，可以傳承轉移，因此轉換的職種

越多，特殊技能也會學得更多。而留任原職的好處則是，各項屬性與日俱增，且升級所需的經驗值相同，效率奇佳。

有些特殊和高階職業，須借助轉職道具才能克竟其功，這一很具「養成」的樂趣。很多特殊技能在戰略運用上具有決定性的輔助作用，如「領導」可以控制戰場上的NPC；「開鎖」能強取上鎖的箱中物；而「搜索」則是在戰鬥後取走該戰場的所有隱藏性寶物。隊伍中若能培育出一二位全能型的隊員，不啻如虎添翼。轉不轉職，實是各有千秋，有賴玩家自行領略，並從中做好「生涯規劃」。



為了因應這麼多的職別，遊戲也設計了百來種各式魔法招式，大致可歸類成神術、巫術、魔術、劍術、幻術、妖術、喚術、武術等，動畫特效琳琅滿目，很具魄力和可觀性。加上由「將門獅子吼」（光是聞名就夠霹靂了）精心製作，總長度達六十分鐘的四十首音樂陪襯，很容易教玩者樂不思蜀。

遊戲的戰場設計是採45度斜角立體場景，整個遊戲總計有近百張地圖，特色是繪圖風格力求真實，用色鮮明。場景中舉凡人物、建築、景觀等，俱按真實比例繪製，加上新創的遠距山景相襯，更顯出立體感。人物的繪製極細膩，動態更具美感，毫無生硬的表現。缺點是，同一職業的人物，不分敵我，在戰場上皆以相同造型出現，這在打混戰的時候，容易滋生「混淆視聽」的影響。草民以為，造型相同不打緊，但若在色度上稍作調整以區分敵我，是否會更加完美？

遊戲的介面設計是另一項令草民「朕」心大悅的特色，它極具親和力和顯得有智慧。試舉一例：購買裝備時，適用的隊員會依序列出，並詳列各項屬性的變化情形，選擇購買之後，還有自動裝備的功能。要是自行裝備就更為便利了，隊伍所擁有且適用於該隊員的項目，只要滑鼠移至，明顯的光棒顯示和屬性變化，一目瞭然。這樣的設計，玩家應該不會多做挑剔了。

這類型遊戲的重點應在於一場場的戰役，成敗除了玩家的戰術運用有直接影響外，敵方的AI也有舉足輕重的決定性。在難易度方面，遊戲設有五種選擇，但因敵方的AI委實不弱，即使選擇「快樂的玩家」進行遊戲，諒必泰半的玩家也很難得快樂。換個角度，擁有實力不錯的對手，戰役不是更有挑戰性？

除了劇情戰役，遊戲另附有對戰模式，這該算是「一魚多吃」的佳餚，玩家可以多加體驗。

男女主角兩條路線，不論選擇那一條，另一組人馬會隨劇情進展而相遇、相襯，產生互動關係，而達到真正的「雙向式多線劇情」。儘管這款遊戲的難度頗高，草民衷心給予極高評價，吾人樂見國產遊戲有此成績表現。

過關高手

在戰略上應盡可能把握一個原則，高度差跟傷害力成正比，只要在攻擊或施法的可能範圍內，高度越高者造成的傷害力也越大。另外，背後攻擊勝於側面攻擊，而側面攻擊又勝於正面攻擊。反之亦然，我方所受的背後攻擊，造成的傷害力也最大。

戰役中若等級升至可轉職時，轉職前務須考慮清楚，若轉為他種職系，則身上的裝備不一定適用，這會導致轉職後落個徒手攻擊而減損整體的戰鬥力。除非無此裝備上的顧慮，否則，較保險的方法是進入城鎮的教會再轉職，接著再攻商店去採買新的裝備，如此可保萬無一失。

在教會裡尋求復活或轉職若無回應，先別掉頭就走，稍做奉獻之後即可如願。至於金額，依照聖經上的教訓，通常是所得的十分之一。

- ●劇　情：A
- ●操　作：A+
- ●畫　面：A+
- ●聲　效：A+
- ●耐玩度：A+
- ●娛樂性：A+
- ●連線功能：A+

綜合評比：A+

本文作者／ALEX

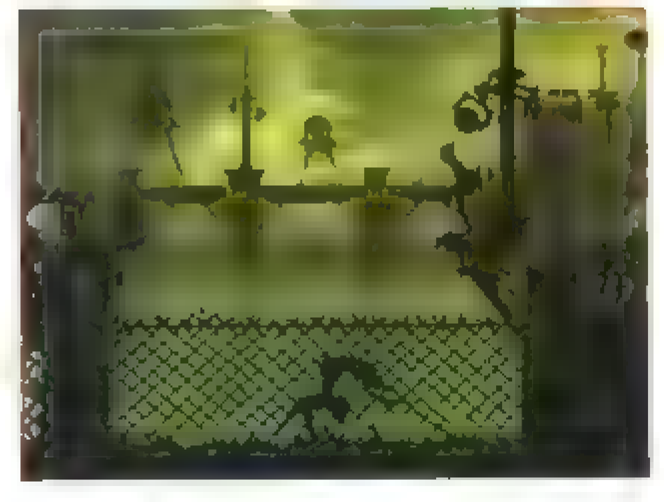
★國外發行：GT
★國內代理：美商新美
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P 120
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、GP
★密碼保護：無
★遊戲售價：1260元
★測試配備：P 200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD ROM、S3 VIRGE DX

奇怪的世界 ●阿比逃亡記

在這個異界（oddworld）的世界裡頭，有一間名爲RuptureFarms的大企業，不僅壟斷了整個世界的一切，就連生活最重要必需品－食物也是一樣。在該企業日夜不停生產的工廠當中，有許多工人爲了公司正在努力地工作著，更正確來說，他們並沒有另外一種選擇可以選擇。

阿比倒是樂在其中習慣了，這跟他樂天知命的個性有著很大的關係。這一天，阿比

勤勞地打掃著工廠的內部，途中經過新食品廣告海報的時候，好奇心十分重的他偷偷地湊到會議室的門旁，透過細小



的微縫偷看上司們開會的內容。當幻燈螢幕上面出現阿比照片的時候，他不禁整個人呆住了，原來，他與他的族人們已經被打算拿來當做食物的配料。

阿比敵不過內心的恐懼，他決定盡最大的努力逃離這個工廠，並且想辦法解救同樣身在危險之中的族人們，工廠上司們早就發覺了阿比的逃亡行動，因此也幾乎全員出動來打算抓回阿比，阿比能否安然地渡過迎面而來的重重挑戰呢？

在次世代遊樂器主機風靡整個世界之同時，玩家大概也都有了一種概念，那就是想要玩聲光效果一流之動作遊戲，似乎只有選擇次世代主機一途。但是在另外一方面，由於個人電腦硬體設備的突飛猛進，也有越來越多的廠商投入了這塊尚有無限發展空間的市場，並且製作起許多跨平台的作品出來。

在這樣的理念之下，GT Interactive 公司發行了這一款《奇怪的世界：阿比逃亡記》之遊戲作品，如果您擁有PS主機且又是「愛用國貨」之玩家，大概早在好幾個月前就已經搶先目睹了這款遊戲的驚人聲光效果吧！但是這一款個人電腦版本的遊戲可也是來勢洶洶，因爲它最大的特色，就在於比PS版本更爲傑出無比的畫面效果。

個人電腦的畫面解析度本來就要來得比現今的次世代遊樂器高出許多，特別是在目前的Windows 95系統底下，更是有著逼近眞實實物的效果。在Direct X 5.0的輔助之下，阿比逃亡記只支援SVGA 16Bit以上的解析度，如果再搭配上一

塊效果不錯的音效卡，眞的可以說超越PS版本許多。

筆者看到阿比逃亡記的遊戲畫面，不禁想到了幾年之前在超任上面大爲轟動的超級大金剛，因爲這款遊戲的所有畫面之製作手法，與該款遊戲實在是有許多類似之處。阿比逃亡記整個遊戲場景全部採用3D繪圖工具來製作，因此帶給玩家一種說不出來的眞實與壯大感覺，特別是一些細節部分之用心最是令人印象深刻。

在人物本身的表現方面，阿比逃亡記更是棒得無話可說！主角阿比擁有十八般武藝的敏捷動作，而且在動畫張數十分足夠的情況底下，玩家彷彿就化身爲阿比本人一樣，親自在異界裡頭冒險犯難。精彩的不只是主角而已，就連敵人的演出都是十分地出色，另外像是一些動態的機關視覺效果也處理得非常突出。

除了畫面的表現之外，這眞的語音效果是阿比逃亡記的另一賣點所在。遊戲選單的語音設計，一開始就會讓玩家驚奇萬分，並且隨著阿比的語音內容，清楚地瞭解到多層選單之各項功能。遊戲各式各樣的音效效果，就好像眞的產生在玩家的耳際一般，筆者可以這麼說，阿比逃亡記是一款以音效導向爲主的作品，音樂的比重反而是居於較次要的地位。

在遊戲的操作方面，阿比逃亡記並沒有內建支援Game Pad的設計，玩家只能夠透過鍵盤來遊玩遊戲，雖然Readme裡頭提到了一些變通方法，但是畢竟相當麻煩，不過光是只利用鍵盤來操作，就已經有著相當不錯的表現了，如果您的Game Pad是那種模擬鍵盤的手把，那麼筆者強烈推薦您自行設定好按鍵之後來遊玩喔！

阿比並不是一個多嘴的人，不過在很多時候，卻需要藉著溝通來解決許多難關。阿比逃亡記設計了一個名爲Gamespeak的系統，透過簡單的幾個選項，就可以幫阿比表達出他想要傳達的情緒與反應，

這可以說是這款遊戲的一大特色之一。所以當阿比在一路上遇到沒有敵意之人們時，記得要多多交談與搜集情報喔！

阿比逃亡記可以說是一款在水準之上的移植作品，其特殊的世界觀設定，充滿灰暗色彩的場景氣氛，動作流暢的人物表現，以及絢麗無比的聲光效果，實在是相當値得喜歡動作遊戲的玩家們一玩。

對了！聽說阿比逃亡記只是整個奇怪的世界系列作品的第一彈，往後還會推出四款同樣以異界爲主題的遊戲，並且陸續加入新的人物角色。如果您喜歡阿比逃亡記這款作品，記得要留意續作的最新情報喔！

過關高手

雖然阿比逃亡記可能會被歸為一般的動作遊戲來看待，但是實際上除了表面的動作成份之外，還包含了不少解謎的成份在裡頭　如果您自認為很笨的話也沒有關係，因為遊戲一開始就會以文字看板的方式，告訴您許多操作阿比的技巧與過關方式，這些重點可是要好好地學下來喔！因為往後阿比還會遇到許多更為困難的挑戰，解決的方式就是靠這些最為基本的技巧

當然，隨時進行存檔的動作是必須的，否則當玩家身處在一個完全陌生的區域，任何不智或是不當的動作，都會讓阿比無辜命喪黃泉，不過讀取存檔的方式比較麻煩一點，玩家一定要先退回遊戲主選單之後，才能夠從 Load 選項來選擇遊戲進度來讀取之。

- 劇　情：B+
- 操　作：B+
- 畫　面：A
- 聲　效：A-
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B+

綜合評比：B+

本文作者：JEFFERY

★設計公司：智冠
★發行公司：智冠
★遊戲類型：戰略RPG
★發行版本：光碟
★使用平台：DOS/WIN95
★適用機型：P-133
★　記憶體：32MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：720元
★測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER、S3、12 CD ROM

Hope是宇宙中一顆美麗的星球，但是在五十年前遭到素有「星際盜賊」之稱的天冥星人襲擊。在節節敗退的情況下，最後Hope唯有使用破壞力驚人的「終極武器」才把敵人擊退，可是Hope星球的生態也因而受到嚴重的破壞，受污染的水源和食物，使得Hope星球的人過得異常困苦。因此這是一個混亂的時代，也是恃強凌弱的時代。

這個時代最主要的戰鬥兵器，是統稱為－Warlock的機械人，除了一般的物理攻擊，還可藉由插入五款不同的魔法盒帶，來操作大地的精靈，以及使用各種非物理性的魔法。由

於這種威力驚人的戰鬥機械人出現，使得Hope星的治安更難以保障，因此出現了僱傭兵的職業，受雇於那些無力自保的百姓。

主角泰利的村莊經過十年的辛勤工作，終於儲夠資源購買「淨水器」，由於Hope仍然處於無政府狀態，治安很差，因此村莊方面了僱傭兵穆爾及漢妮，加上村長的孫兒泰利進行護送任務，一段冒險旅程隨即展開。

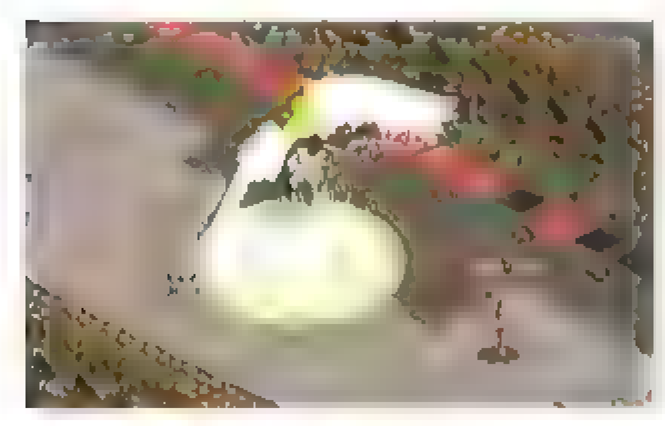
「魔法軍團」的劇情發展是RSLG中少見的佳作，從一開始為了護送「淨水器」，而派主角和兩位僱傭兵踏上旅程，在每個關卡幾乎都有它所要表達的訊息，而當護送任務到達尾聲時，發現村莊遭到盜賊的洗劫，主角的爺爺在臨終時交給主角一副項鍊，自此劇情急轉直下。

市面上的RSLG大多數都是強調華麗的戰鬥畫面、密關、密寶，很少在劇情方面下這麼大功夫，在這一方面「魔法軍團」的確做得相當不錯。一開始玩者知道的事情很少，但隨著事件的發展，真的能帶領玩者了解整個事件的來龍去脈，而不是不知道為什麼的去作

戰，這一點是相當值得鼓勵的。

不過美中不足的是，「魔法軍團」在劇情方面稍嫌短促，只有十九關，而且最後的結局有些馬虎，並沒有交待得很詳細，算是小小的缺憾。

「魔法軍團」中採用了大量的動畫，藉以交待劇情，而遊戲中採用的並非電腦遊戲中常見的2D風格，而是偏向遊樂器的3D風格，雖然在解析度和質感方面仍不足以趕上最新的遊樂器效果，但是對於玩慣電腦遊戲的玩者，仍然顯得相當的新鮮而且討喜，並且在許多小細節的地方，也做得並不馬虎，算得上十分用心。



在戰鬥畫面的表現上，「魔法軍團」也表現得十分搶眼，人物不再只是呆站在原地揮弄武器，而是會衝向敵人做出各種攻擊。而且在遊戲中，每一位人物都有多種的攻擊方式，其華麗的魔法效果更是讓戰鬥生色不少。不過敵人種類太少，倒是使得戰鬥略顯單調。

相較於表現精彩的畫面，「魔法軍團」在音樂方面的表現就顯得不盡理想，整場戰鬥都聽著同一首單調的音樂，實在是令人寧願關上喇叭，求個清靜。

「魔法軍團」的關卡設計富有相當的變化性，並不完全是靠著練功，衝殺敵人就能過關，在遊戲中安排了黑暗的洞穴、滿佈地雷的死亡沼澤、重兵防守的火線逃亡等，變化性十足，不會讓玩者有老是在練功的感覺。有時甚至要經過思考，才能順利過關。例如有一關，就是要先派一名隊員吸引敵人注意，其他人才能趁機突破防守的火網。對於一向習慣一路衝到底的玩者，多少會增加一些挫折感。

不過關卡難度的提高靠的還是敵人的人多勢眾，而非突出的AI，這點倒是令筆者頗為失望，不斷湧出的敵人，高等級、高攻擊力外加遠距離攻擊，導致遊戲的難度提高，完全不喜歡練功的朋友可能因此會遭遇不少的難關。不過對那些喜歡練功的玩者，本遊戲倒是可以滿足他們的成就感。

基本上，讓機動戰士般的機械人能施展魔法就是件頗不合理的事情，而且能藉著魔法和藥劑來修復以及增強能力。既然是機械人，為什麼還在用斧頭、弓箭、小刀做為武器，這實在是已經遠遠超過筆者所能理解的範圍。另外，「魔法軍團」在角色的平衡度上表現得並不理想，明顯的可以感覺到遊戲中，某幾個人物特別強、升級特別快，而有的角色又特別差，因此讓強者越強、弱者越弱，這樣的不合理也直接影響到遊戲的樂趣。

「魔法軍團」在各方面的表現都可以算是相當出色，華麗的畫面、清楚有條理的劇情、富有變化性的關卡設計，以及結合魔法和機械人的創意，都使得「魔法軍團」有成為一個好遊戲的實力。但是要成為一個能讓人難忘的好遊戲，就必需要有能吸引玩者的特色，例如出現一些讓玩者恨得牙癢癢，但是卻又難以忘懷的特色。然而「魔法軍團」似乎就是缺少了這一環，這也使得「魔法軍團」只能成為一個普通的好遊戲。

過關高手

由於「魔法軍團」的難度並不低，因此對於一向勇往直前的玩者，可能會帶來不少的挫折。尤其是在面對源源不絕、火力強大的敵人時，應記得，除了硬拼之外，可能還有其它的過關方法。一開始，由於主角泰利只擁有最舊型的Warlock，根本無法和敵人正面衝突，所以在前四關必須要好好地保護泰利的小命，因為在第五關的時候，她就會擁有新型的Warlock，而且有單獨練功的機會。

此外，趁剛開始有錢的時候，應該儘早購買大範圍的補血法術以及分析器（增加50%經驗值）。補血法術可以使每一關結束時Warlock的損傷率減到最低，進而可以在過關後減少不少修理Warlock的支出；而分析器則是初期升級的利器。如果玩者能夠把握以上的原則，相信會讓遊戲的進行順利許多。

●劇　情：B+
●操　作：B
●畫　面：B+
●聲　效：B-
●耐玩度：B
●娛樂性：B+

綜合評比：B+

本文作者／Mephister

★設計公司：立體派
★發行公司：立體派
★遊戲類型：益智
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：486以上
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：680元
★測試配備：P-133、32MB RAM　10X CD-ROM、24 CD-ROM

用骰子完成您縱橫七海的美夢

歡樂大航海是採取輪流擲骰前進的方式來進行遊戲，類似於相當流行的紙上遊戲大富翁。不過，歡樂大航海也跳脫了大富翁的原有格局，而擁有獨特的風格及玩法。除了保留了輪流擲骰的不確定性及佔地為主的遊戲方式，歡樂大航海更加入了海戰、貿賣及各種謀略，為原本簡單的遊戲規則增加了更多的策略成份。

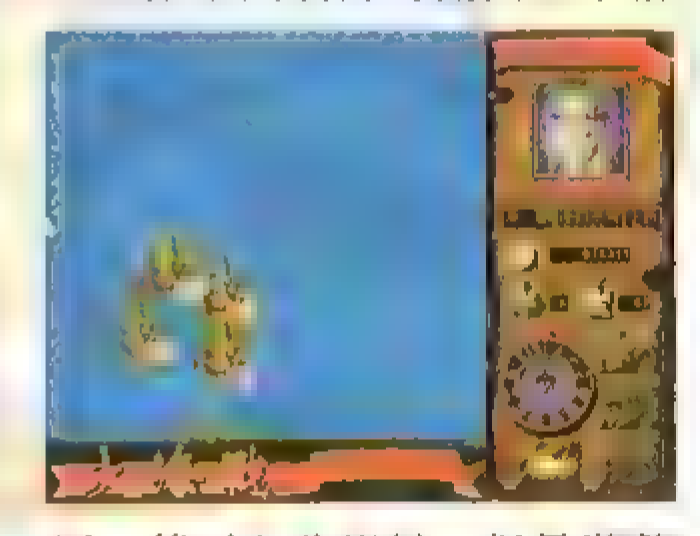
歡樂大航海最大的特點是把整個棋盤搬到海上，玩者率領旗下的船隊，要在競爭對手的阻撓下，建立獨霸的海上強權，誰能先佔領所有新大陸，或將所有對手擊垮，就能取得勝利。

玩者所佔領的島嶼在遊戲中有占有相當重要的地位。土地在遊戲中不再只是扮演收取過路費的聚寶盆，更是生產、建設，以及補給的重要據點。不但要花費金錢做各種建設，更要確保有足夠的武力作為防禦，否則不但無法收到過路費，還連辛苦的建設和資源都要拱手讓人。

配合上遊戲中，每個島嶼都有其獨特的生產特性，有的產金礦、有的產煙草；有的物產豐隆、有的土地貧瘠；而遊戲中的建築物總共有五種，並且有規模差別，例如只有擁有大型造船廠的港口，才能造出戰鬥力最強的三桅戰船，而且每個島嶼最多只能同時擁有四種建築物，因此根據不同島嶼的特色，玩者可以選擇要如何建設才能得到最大的利益。

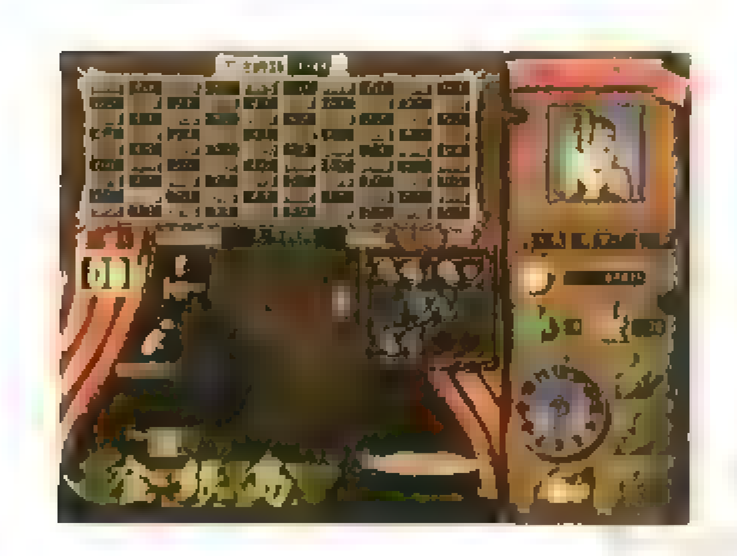
除了提升島嶼的重要性外，遊戲中的各種謀略、尋寶，以及階級的提升等等，都是相當不錯的點子，充份表現出縱橫七海的海權時代（最大的遺憾，是沒有辦法當海盜），也提高了策略運用的變化性。

歡樂大航海的畫面並不精



細，甚至有些粗糙，但是遊戲走的是可愛和輕鬆的風格，再加上配色協調，因此整體的感覺，並不會太差，久看也不會覺得單調。遊戲中圖示意義不明顯是其缺點，像是鑰匙代表謀略、號角代表系統，以及各種物產的圖示，如果沒有對照說明書，還真是無法辨別。在音樂方面的表現方面，雖然沒有特別精彩的表現，但是也不

至於刺耳。但是在音效上，則只有"嘟嘟"聲，倒是不如關掉還比較清靜。

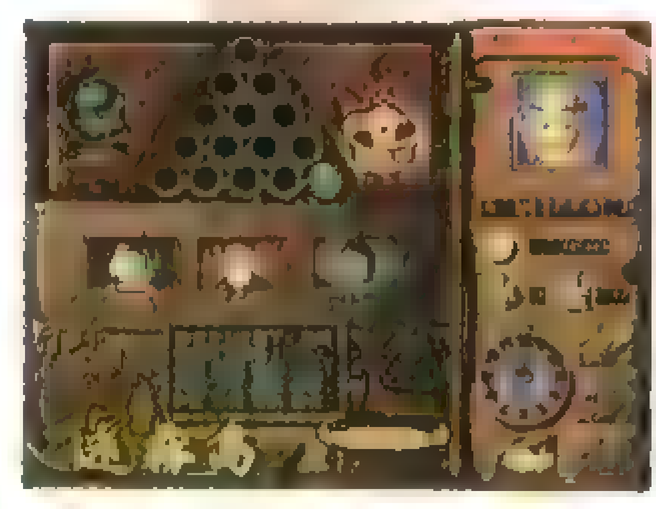


遊戲節奏緩慢，是歡樂大航海最令筆者詬病的一點。在遊戲中，玩者被強迫必需觀看電腦的動作，包括下棋、賭博，以及尋寶等等，雖然玩者可以藉此監督電腦確實沒有作弊，但是實在嚴重影響遊戲步調。在進行單人遊戲時，即使將遊戲速度調到最快，也有一半以上的時間是觀看電腦動作，感覺像是在陪電腦玩遊戲，而不是在玩電腦遊戲。

在進行多人遊戲時，遊戲節奏的緩慢表現得更為明顯。例如：在迷霧島中，玩者可藉由贏棋獲得謀略，但往往玩者為了贏棋，都會陷入漫長的思考，而其他玩者就只能慢慢的等待。而諸如賭博、建設、海戰等等也都需要時間思考或運作，使得等待、發呆成了遊戲中經常出現的舉動。

雖然增加遊戲規則的複雜性，可以提高了遊戲的耐玩度及變化性，但是反而使得遊戲的步調減慢，也大大的降低其娛樂性。其實耐玩度和娛樂性兩者並不衝突，如果能夠改良遊戲規則，讓玩者可以選擇是否觀看電腦動作，相信可以藉由豐富的變化性，同時提升遊戲的娛樂性。

歡樂大航海試圖改變原本大富翁單調的遊戲規則，因此增加了許多的新點子，希望藉由豐富的變化性，帶來更大的樂趣，但是平衡度設計不佳，反而使得其娛樂性大打折扣。



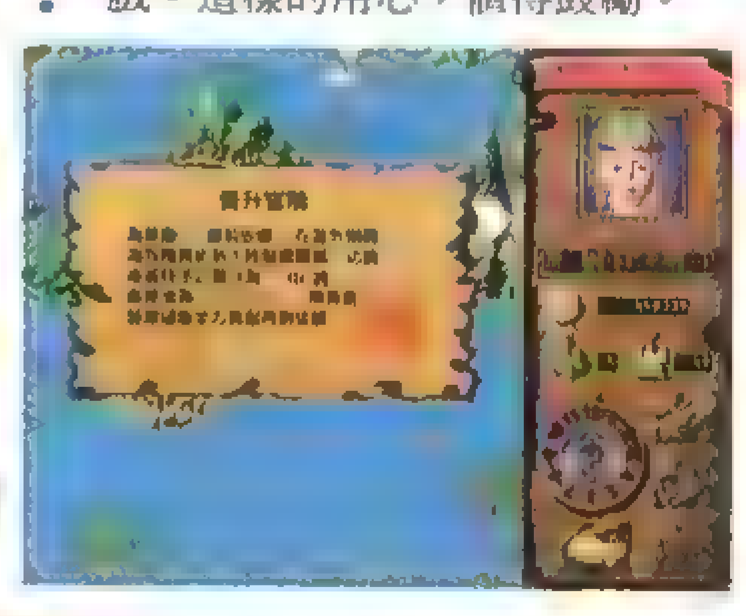
首先是謀略的獲得，玩者可以藉由在迷霧島贏棋，獲得大部分的謀略，而謀略又是勝敗的關鍵，因此只要能掌握了下棋的技巧，就掌握了八成的勝算。這樣的設計，使得遊戲偏離原本的主題，而變成誰會下棋，誰就佔優勢，也讓遊戲失去平衡。

值得鼓勵

嚴格來說，歡樂大航海並

不是一個設計得相當周詳的遊戲，在許多方面也有需要改進的地方，但是遊戲的創意，一直是筆者相當重視的部份，尤其是國產的遊戲，大部份都是在既定的框框內做文章，很少有創新和變化。

歡樂大航海雖然仍然是採用大富翁的基本架構，但是在遊戲中仍然可以感覺得到許多的新意。能把骰子、海戰，和殖民地的特色很自然的連貫在一起，而且變化相當豐富，也可以看出製作小組的努力，至少是勇於嘗試，並且企圖做出一個更好，而且有特色的遊戲。這樣的用心，值得鼓勵。



過關高手

歡樂大航海的策略成份頗高，只要能掌握幾個基本的原則，就能得心應手。一、適當的投資：初期，由於船隻、金錢都相當缺乏，所以所有花費都要花在刀口上，與其博愛式的四處為家，還不如專心發展重點島嶼，所佔領的島嶼，都要有豐富的物產、最好的建設，以及強大的防禦實力，藉此打下堅實的基礎。二、快速提升階級：佔領足夠的島嶼後，回到自己的國家，就能夠提升階級，由於階級的高低影響海戰時能派的船艦數目，因此保持較高的階級，在海戰時就擁有優勢。三、一手好棋藝：不過這需要靠點經驗和智慧，歸納出幾種必勝和必敗的棋局，例如：製造讓我方取完，剩三顆獨立的棋子或兩組兩顆相連的棋子，則必勝。多歸納、多思考，讓你的謀略多於對手，自然勝算較大

- AI：B
- 操作：B-
- 畫面：B
- 音效：B-
- 耐玩度：B+
- 娛樂性：C+

綜合評比：B-

本文作者／Darken

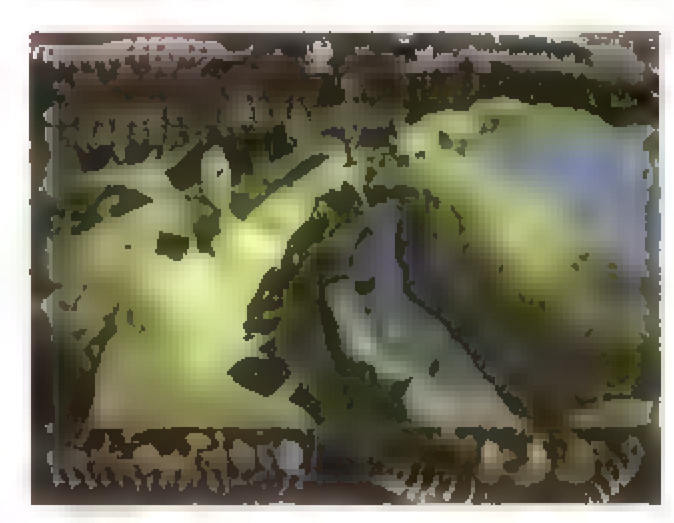
★設計公司：昱泉國際
★發行公司：第三波
★遊戲類型：動作解謎
★發行版本：光碟版×2
★使用平台：WIN95/DirectX
★適用機型：P 133
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SV
★操作界面：K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：990元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、SB16、24X CD-ROM、巫毒卡

斥資四千萬，耗時兩年完成的「般若魔界」，在農曆年前正式登場了。這款結合動作與解謎成份的冒險遊戲，在國產遊戲中是很罕見的類型，而且製作成本驚人，因此引起相當多玩家的注意。究竟「般若魔界」是個怎樣的遊戲呢？現在就趕緊來瞧瞧吧！

從遊戲整體的表現下，與CAPCOM公司的「惡靈古堡」較為類似，皆採取靜態背景畫面，搭配多邊形製作的人物在畫面中活動。雖然這種固定鏡頭的表現方式，不能與「古墓奇兵」全3D即時運算的場景相比擬，但也因此保有了細緻華麗的背景品質。

說到背景畫面，「般若魔界」絕對有滿分的水準（除非您不喜歡這樣的風格）！三百多張背景不僅是用3D軟體Render完成的，更運用影像軟體一張一張（由該組美術指導一個人）重新修圖，如此浩大的工程，當然要在此掌聲鼓勵一下。

花了將近四十個小時玩完遊戲後，筆者覺得「般若魔界」真的是一款很棒也很糟糕的作品。怎麼說呢？以畫面品質與內容可玩性來看時，本遊戲確實已有國際級的水準；然而從遊戲操控性與安定度（當機頻率）來看時，只能用欲哭無淚來形容…。



行走，是這個遊戲最基本、也是最頻繁的操控模式，在一條看似單純的走道上，主角們卻總是跌跌撞撞地才能通過。按理說，角色所能行走的範圍，是由程式事先加以限制的，當角色前方碰到障礙物體時，只要死角不是很大，程式便會自動修正角色行走的角度，而不致發生原地踏步的窘境。然而本遊戲在程式處理上，雖然也做了這樣的判斷，但在大多地形非一直線的情況下，似乎完全失去效用，而且許多地方明明就是平坦的地面，卻成了隱形的死角。說實在的，筆者玩過這類的遊戲中，還不曾在操控上發生如此

的挫折感，要不是自告奮勇接下評析的任務，恐怕早已將此遊戲束之高閣了。

操控不便的情況還不只是走路而已，許多可通過的地點、可攀爬的梯子、或是可放置物品的地點…等等，常常就是因為程式判斷不良，造成玩家誤以為「此路不通」，而陷入玩不下去的困擾，舉例來說，筆者拿著龍蛾成蟲到西金第二層中央的黃金神像的地方，因為站的位置不對，繞著神像轉了老半天啥也沒發生，結果過了四個小時再度回到這裡時，意外碰對位置才過了…#@'$！

或許筆者的配備與「般若

魔界」有些水土不服，經常走著走著就被踢回Windows畫面中（當然所有進度也沒機會存檔）。後來上網取回「威力加強版」的更新程式、將第二張光碟全部拷貝到硬碟之後，當機的情況就比較沒那麼頻繁了（偶爾還是會當）。呃…其實當機問題還不是最可怕的，筆者將自己為何重玩兩次的經驗提供給大家參考。

第一次發現有問題的原因，是北海鬼卵房只會生出藍色防衛鬼卵，其他顏色的鬼卵都不會出現（筆者至少看它連續生出一百顆藍色鬼卵）。第二次的問題就更嚴重了！在最後歸還四件神器時，因為筆者並沒有一口氣完成這個部份的任務，結果隔天載入存檔進度後，發覺先前歸還的神器竟然都無效了？在網路上看到別人討論時，才知道也有很多人發生同樣的問題。

「般若魔界」提供了網路連線的功能，不過筆者沒機會試試這個部份。寫到這裡，倒讓筆者想到本遊戲難度方面的問題；遊戲中的敵人數量不但很多，而且頭目級的角色更不是幾刀就能擺平的，筆者很難想像一般大眾能夠在遊戲中撐過三十分鐘（當然不是在原地發呆啦）。儘管昱泉公司在過年前放了「威力加強版」，讓玩家能

夠隨時施展「無限補血」的密技，然而從常理來看，一款遊戲的難度在測試階段中，應該就已經考慮到一般玩家的能耐才對，非不得已才靠密技做個小弊。而本遊戲卻似乎演變成非用密技才有足夠體力對抗敵人，樂趣只剩下純解謎的部份而已。

筆者並不是抱著「雞蛋裡

挑骨頭」來看待「般若魔界」的，只是覺得昱泉公司花了這麼大的心血來製作這款遊戲，卻在一些應該克服的技巧上，留下令人遺憾的缺點感到可惜！否則以企劃所安排的遊戲內容上，可玩性是相當出色了，再加上華麗的背景畫面，絕對會是一款長賣型的大作（筆者由衷希望能再度推出修正版，將該除去的Bug都改好）。據說「般若魔界」有打算推出續集，假如真是如此，相信有了一代的經驗下，二代整體的實力必定會更讓人期待的。

過關高手

首先，如果你還沒取得「威力加強版」的話，請立即到昱泉的網站上下載（http://www.interserv.com.tw），至於密技的使用方法、攻略提示…等等，也能從該站上獲得您迫切需求的線索。

本遊戲所附的使用手冊過於簡陋，最重要的存檔方式，竟然沒有明確地交代執行的步驟！儘管玩家本身應該對電腦有基本的認識，但相信一本精緻、詳盡的使用手冊，會讓購買原版的人，有更實在的收藏價值。

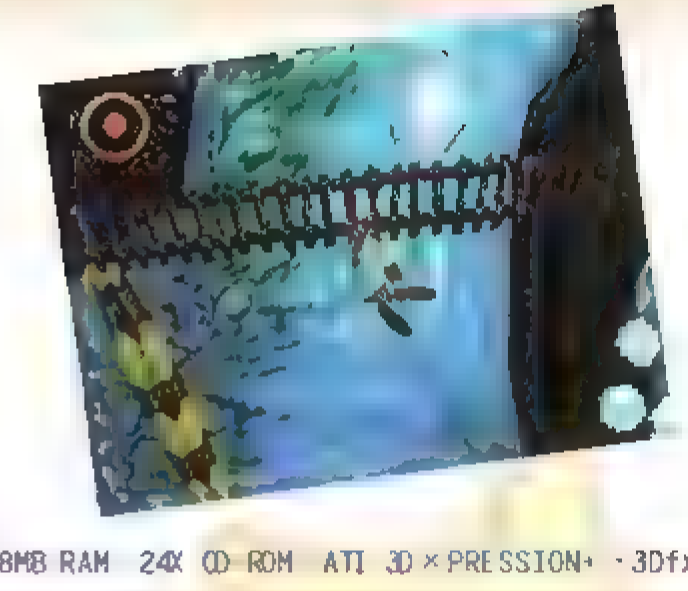
提醒各位勤加養成存檔的習慣，而且不要將所有進度都存在同一個檔案中，以免存入了錯誤的狀態記錄，連後悔的機會也沒有。總之，當您清楚了這些問題時，遊戲內容的樂趣，將會讓您辛苦有代價的。

●劇　情：A
●解謎成份：A
●操　作：C
●畫　面：A+
●聲　效：B-
●耐玩度：A-
●娛樂性：A

綜合評比：A-

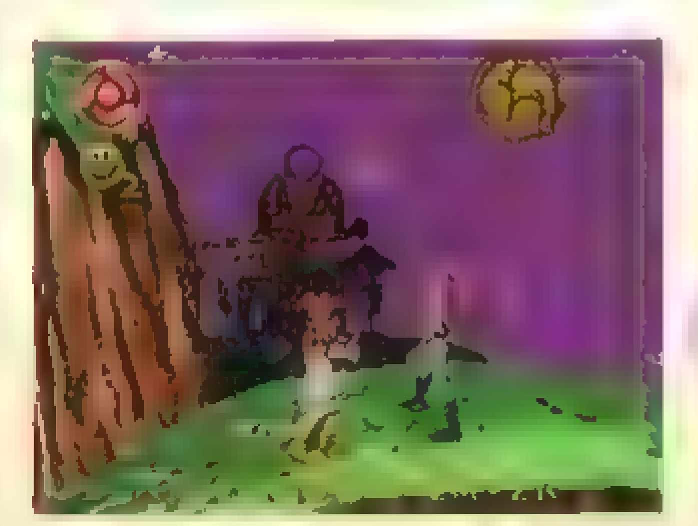
本文作者／宋明義

★國外發行：VIRGIN
★國內代理：第三波
★遊戲類型：動作
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P 133
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：K、J
★密碼保護：無
★遊戲售價：990元
★測試配備：P-200 MMX　96MB RAM　AWE32 8MB RAM　24X CD ROM　ATI 3D×PRESSION+、3Dfx



轉眼間寒假又宣告結束了，不知道今年玩家們的荷包是否都裝滿了紅包呢！如果沒有的話，各位今年可能又要為了買Game、升級…等等的費用而傷透腦筋叫苦連天了。如果各位玩家喜愛動作遊戲的話，一定會記得半年多前推出的《妮姬發哥大冒險》，它可稱得上是第一套完全開發在PC進行的3D動作遊戲，因此PC與電視遊樂器的大戰也可算因《妮姬發哥大冒險》而展開。

事隔半年，Crystal Dynamic公司挾著上回《妮姬發哥大冒險》的威勢推出它的第二代作品，這回它的名字為《飛天幽夢島II》。《飛天幽夢島II》有一個簡單的故事內容，它主要是描述Lyr這片國土



被一個邪惡的女王Zorrscha統治著，她強迫她的子民為她製造巨型火箭，目的為了取得快將重回Lyr的彗星－Infinite Possibilites中傳說隱藏的神秘力量。現在就只有妮姬和發哥能夠阻止這種事情發生，破壞Zorrscha的陰謀拯救世界。

在進入每一關卡前各位可決定選擇妮姬或發哥其中之一來進行遊戲。當然他們兩人各有各的優點，發哥他可施展蔣德攻擊而妮姬也可施展空中雙重跳及魔法。筆者認為華麗的3D畫面是本遊戲最大的特色，在遊戲裡一切的東西就如場景、角色、物件都是以3D貼圖來構成的，相信比起PS與Saturn來說電腦所呈現的效果絕對不會有絲毫遜色的感覺。

再加上支援3Dfx卡，人物在高速移動時背景依然是十分的清晰及穩定，但是如果各位玩家沒有3Dfx卡的話將會損失聲多的，因為3Dfx卡可幫助遊戲處理圖形上的運作，如果各位沒有這項配備的話電腦CPU的負載將會大增，玩家一定要使用較快的CPU而呈現的效果也未必理想，搞不好還會有斷斷續續的

情形，試想一下一顆P-233與P166之間的差價就差不多可買一張3Dfx卡了，爲了玩Game的流暢度各位也只好趕快存錢了。

操作方面《飛天幽夢島II》主要是利用鍵盤，當然您也可以用搖桿。假如您選擇鍵盤的話主要是方向鍵、空白鍵、Ctrl鍵及Z鍵，十分簡單。不過有一個地方値得一提的就是在儲存部份，每次必須在一個關卡結束後方可存檔，筆者認爲蠻不方便的。在每關結束後密碼便會出現，各位一定要把密碼抄下來，否則下次就只有重新開始了。在先前筆者提到有兩個角色可供玩家選擇，但是坦白說兩個人能力並不平均，也許由此處可區分爲HARD與EASY兩個等級，妮姬由於身手較靈活動作較敏捷可定義爲EASY級，相對發哥就比較難操控自然就屬於HARD級，不過發哥得到的金塊是以兩倍計價的。

《飛天幽夢島II》中音樂方面有多首音軌CD，水準相當不錯，也十分能夠表達出即時的氣氛變化，但音效方面表現比較平平，另外除了偶爾時有語音讀白外在其他地方差不多是再沒有聽到任何語音。

自從Window95誕生後一切也變得十分EASY，各位玩家只要把光碟片置於光碟機中安裝

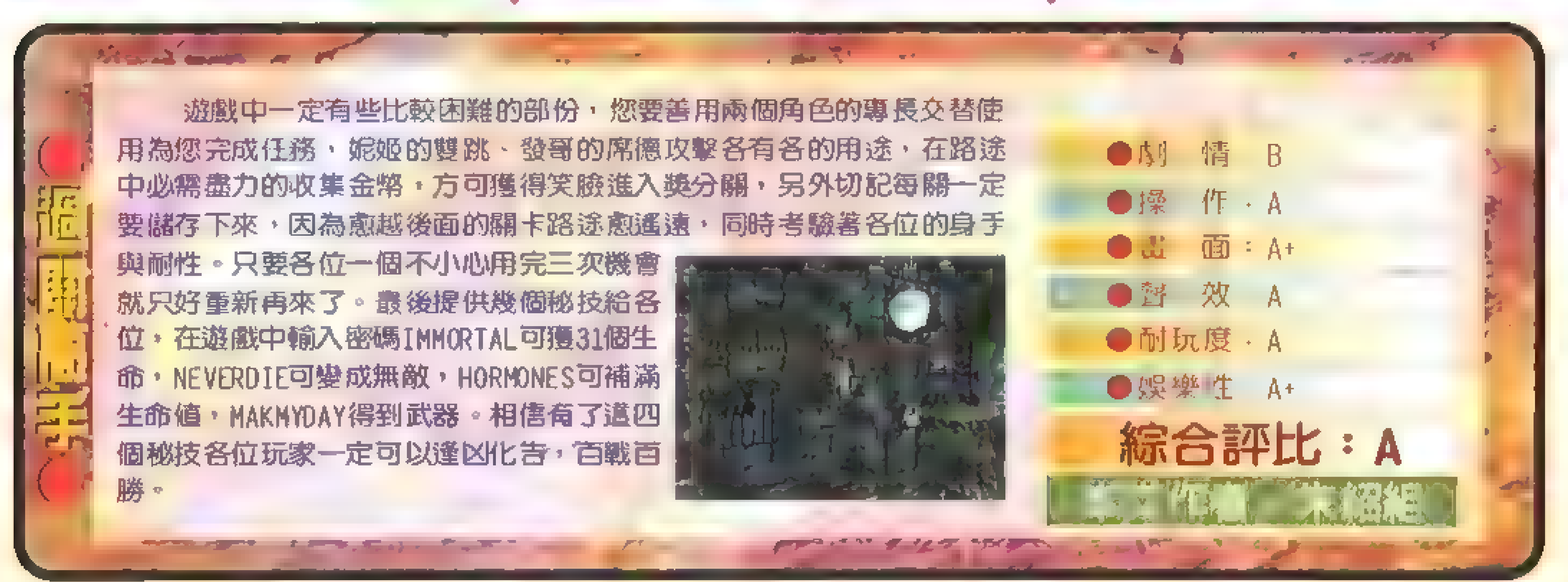
便會自動準備好。所以基本上現在玩PC的動作遊戲與電視遊樂器的動作遊戲差異不大，只多了一道安裝的手續，但是在某些遊戲由於有大量的圖形資料，就算再快的電視遊樂器，只要它是由光碟進行的方式，各位玩家也免不了要稍微等待資料Loading讀取，相對的安裝到硬碟中便是一種減少等待的方便之處。

坦白說從筆者初中Apple II時代接觸電腦遊戲至今也有數十載了，玩動作遊戲一直是筆者認爲最痛苦的，除了要頭腦清醒還要眼明手快，講到眼明手快可不是筆者的專長了，再加上以前電腦遊戲的操作介面十分不理想。歷經電腦的多次革命，時下的PC遊戲眞的不可與昨日的相提並論，再加上各類型的3D加速卡紛紛出籠及連線對戰功能，相信很快電動遊樂場要關門大吉了。

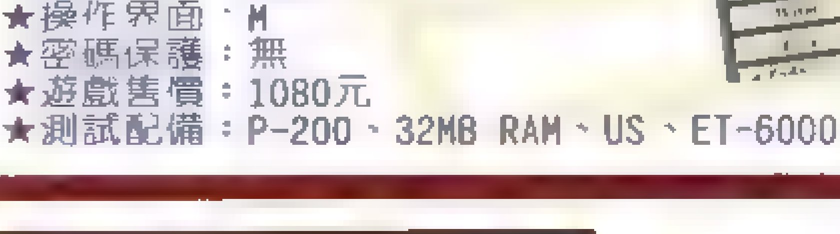
《飛天幽夢島II》筆者覺得是有史以來玩過最棒的的PC動作遊戲，雖然它的故事內容沒有太大的特色，遊戲的玩法也沒有太多的新意，但這不就是這類遊戲的通病及共同特色嗎？在短時間內筆者也想不出有任何可改變的地方。如果拿它與《古墓奇兵》相比筆者會比較喜歡《飛天幽夢島II》，也許這是一個比較老少咸宜的作品吧！

遊戲中雖然畫面十分華麗，但是同樣也容易使人眼花撩亂。如果您不習慣用鍵盤來進行這類遊戲，可能您就要花點錢去買一支Game Pad回來了。無論如何有些高難度的動作用Game Pad比用鍵盤較容易發揮。

最後値得一提的是如果各位安裝了3Dfx卡後執行在P-133速度下設定解析度爲640×480、Hi Color就該有不錯的效果了，而且用電腦螢幕的解析度遠比電視高，相信比起用電視遊樂器來進行必定有另一種風味。假如您沒有玩過上一集的話，這回一定要來試一試各位的身手。

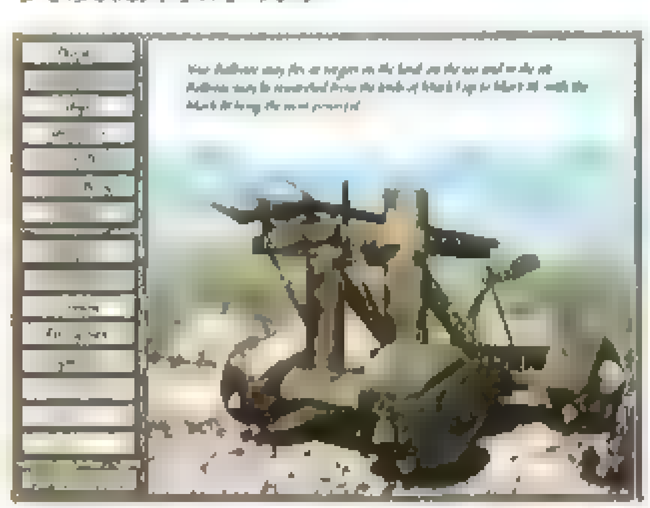


★國外發行：Interactive Magic
★國內代理：憶弘
★遊戲類型：即時戰略
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SVGA
★操作界面：M
★密碼保護：無
★遊戲售價：1080元
★測試配備：P-200、32MB RAM、US、ET-6000



自從DUNE二開啟了即時戰略遊戲的新時代後，全世界PC遊戲界就颳起了新旋風，而其中終極動員令、紅色警戒、魔獸爭霸就成為各玩家的必修課程，不論男女老幼、個人或網路都無一倖免。而其他的遊戲製作公司也都紛紛以研發即時戰略遊戲為公司重要政策及方向，並陸陸續續推出了各式的即時戰略遊戲，不過評價好壞參半，終究不如前面所提的三套遊戲來的成功、賣座。不過目前出現了兩套非常不錯的即時戰略遊戲－『世紀帝國』及『七大王朝』，他們的成功一方面繼承了一貫易操作的特性，另一方面則融入了文化演進及經濟成長的因素，使得其脫穎而出而成為傑出的軟體。由於『世紀帝國』與『七大王朝』推出時間接近且類型相似，稍後筆者將會相互比較。

Interactive Magic公司所推出的『七大王朝』，是套融合戰略、經濟及外交的即時戰略遊戲，遊戲背景是採用在歷史上曾經建立過偉大王朝的七個民族－中華民族、希臘民族、日本大和民族、馬雅民族、諾耳曼民族、波斯民族及維京民族來作為其基本的單位種族，除了代表各民族的神廟與神物之外，其他的建築物及船隻各民族都一樣。玩家除了與其他參賽者競賽之外，也要注意暴民及怪物的攻擊。



首先先從基本的規則開始，村落是人民生活的地方，而村落裡的農民可供玩家徵兵或訓練技師用；城堡可以控制及保護村落，每個村落對其所屬的國家都有忠誠度（獨立村落不屬於任何國家，忠誠度可視為抵抗外來國家的抵抗度），當忠誠度低於30以下時，村落就會暴動，若是村落被該暴民攻陷的話，該村落就會變成獨立村落，如果獨立村落的抵抗度降到零時，就會歸順（也可以稱為同化）。在技能方面，有建築、領導、採礦、製造、研發及間諜等六項，技能越高其工作效率越好，藉由技能的不同而使得人民各司其職；戰鬥技巧、忠誠度、生命值是一個

人的基本屬性，而專職的士兵則沒有辦法從事經濟或間諜工作，具有領導能力的士兵可以轉化成將軍並且駐守於城堡內，管理在控制範圍的村落；武力的建立除了徵召的士兵或將軍外（國王也算），玩家可藉由研發出來的兵器技術，透過武器工廠（或港口）生產出來兵器來使用。

在介紹經濟部份之前，筆

者要先提一下建築物之間的連結線，它代表建築物間的關連狀態，即相互影響力，這個是『七大王朝』的精華。『七大王朝』的村落有著多方面的經濟活動，一方面藉著工廠、礦場提供村民工作機會，另一方面可藉由市場、港口進行貿易來增加食物及金錢（陸路以駱駝，海路為貿易船），以上的經濟措施都可以促進本國人民的忠誠度或降低獨立村落的抵抗度。『七大王朝』令人讚賞的地方就是玩家可以靠武力來奪取村落，也可以運用無血的經濟力來同化該村落，當然用經

濟力來同化村落是可以獲得村落裡的農民人口。

而外交上就只針對電腦或人類而言，玩家可以進行各種外交行動，如通商、同盟、宣戰等，也可以派遣間諜從事情報收集或顛覆的工作，而這些外交的運用在多國家的遊戲環境下是很重要的。在此筆者補充一下，因為各村落擁有不同的種族，城堡裡駐守將軍的種族及領導能力對村落的忠誠度有很大的關係。另外玩家也可以透過旅店（INN）來聘用高技能的傭兵來輔助自己的國家。

提到網路連線，『七大王朝』可以提供最多七個人的連線對打，遊戲中允許使用重複的種族，在遊戲的進行速度上則是非常流暢，相對之下『世紀帝國』的連線速度就緩慢很多，當然這只是單就遊戲的操作感覺之言，就遊戲本身而言這兩款遊戲雖然同樣是即時戰略遊戲，但由於單位的定義及立足點多有不同，『世紀帝國』在地圖上活動的單位比起『七大王朝』來是多很多，不能以此來否定『世紀帝國』的程式功力。

『七大王朝』筆者認為其最成功的地方在於經濟面的描述，而『世紀帝國』著重於資財、文化演進（包含各種兵器及建築物的進化），因此是以武力統一為基礎的遊戲。不過由於『七大王朝』有忠誠度的設計，因此玩起來格外的『辛苦』，得不時的注意各單位忠誠狀況，以免兵變或叛亂。

『七大王朝』是個不容易入手的遊戲，不過一旦瞭解及熟悉其操作規則及遊戲要領之後，你就會發覺到其吸引人的魅力，特別是逐漸的同化獨立村落，那種喜悅是其他即時戰略遊戲所無法領略到的。特別注意的是當與電腦對戰時，別只顧發展經濟而忽略了武力開發，電腦是會優先摧毀玩家的武力系統，若是能夠與其他玩家連線對打，那麼來場經濟大戰也是非常過癮的。想要進行武力及經濟的全面性的即時戰略遊戲嗎？可別錯過這套遊戲喔！

這套遊戲因為要兼顧武力及經濟發展，因此切忌勿操之過急，先搶礦產資源，再設法與獨立村落相連，並充分運用其人力，得建立勢力，城堡及經濟建設的基礎，市場與工廠，一方面與其他市場形成貿易網，另一方面也可以逐步同化該獨立村落　為了防止電腦瓦解我方對獨立的控制權，電腦會攻擊我方的城堡，因此維持基本的駐守士兵（八名）並提高戰鬥技能是非常重要的，當然新兵器的研發與製造也是不可忽略的　為了提高忠誠度，可以在幾個部落之間作人民移動而使得一個村落只有一個種族（可自行建立相連通的村落），並以該種族的將軍來管理城堡，這樣就能夠有效的管理該村落。

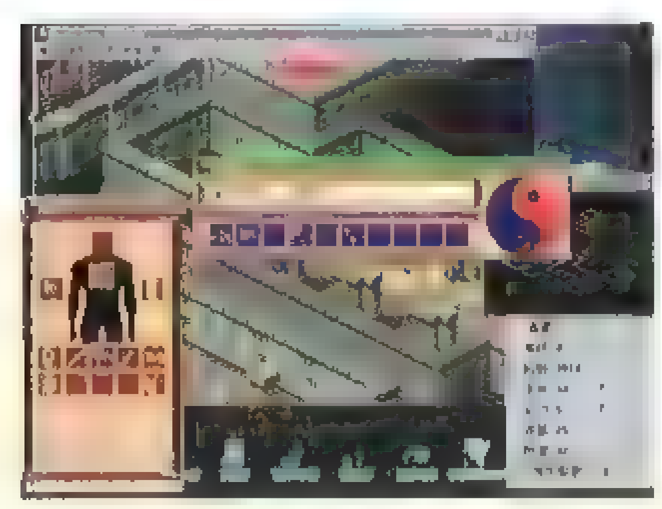
●劇　情　B+
●操　作：A+
●畫　面　A
●音　效：A
●耐玩度　A
●娛樂性　A
●連線功能　A+

綜合評比：A

★設計公司：智冠
★發行公司：智冠
★遊戲類型：動作RPG
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：486以上
★記憶體：16MB
★支援音效：WIN相容卡
★顯示模式：SV
★操作界面：K、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：720元
★測試配備：P-166、32MB RAM、8x CD-ROM、Magic 3D(3Dfx Voodoo)、IPX NET

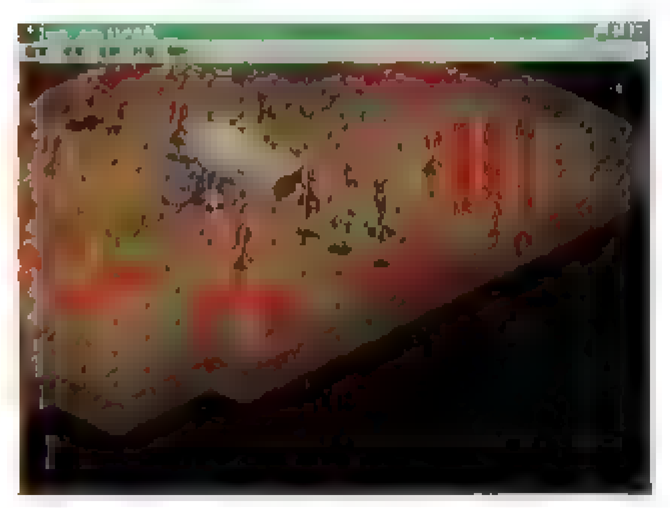
封神演義

在國畫或書法的領域中，「臨摹」一直是相當重要的一環，透過模仿前人的作品，瞭解他們的成就精華，並且以此找出自己的方向。我們今天當然不是在講如何用毛筆，而是說，製作遊戲時，「臨摹」的功夫也是相當重要，不過光是模仿是不夠的，還是要有一些新的創意才行。



近來市面上發行了一套以「封神演義」為背景的同名遊戲，是角色扮演的型態，玩家可以在周武王（姬發）、姜子牙、雷震子與哪吒四人中選一人來扮演，四人的特性經過比較之下，可以約略區分成戰士、法師與兩個平均型。

遊戲在甚短的片頭動畫後就開始了。在選擇人物的選單之後，就馬上進入了迷宮…迷宮？咦，看遊戲的介紹感覺上像是戰爭遊戲啊？或許是人物一開始要逃出迷宮，回到自己的陣營後，才會變成戰爭遊戲的型態吧。可是…咦，到第三層了，有幾層啊？這個3D四十五度迷宮很眼熟喔，好像跟一個遊戲很像耶…？咦，這些柱子的排列方式很像「暗黑破壞神」耶；咦，這個地圖的感覺也很像「暗黑破壞神」耶；咦，這即時不斷攻擊的方式也跟「暗黑破壞神」一樣嘛…嗚嗚，筆者突然覺得悲從中來，感嘆自己的大條神經，這分明就是台灣封神演義版的暗黑破壞神嘛！



雖然在記憶中「封神演義」一開始是要設計成戰爭遊戲的，但既然已經完全沒有這個成份，那就把它忘掉吧！「封神演義」無論從各方面看，都與「暗黑破壞神」極為類似，因此相關的介紹就可以省略，讓我們直接來看一看它的特色在哪裡。

首先，完全Windows95的界面，讓玩家的安裝與操作都十分便利與熟悉，遊戲主畫面並非全螢幕，而是視窗的型態，其他諸如屬性、物品欄、裝備欄等，都以各自的視窗呈現，而且可以依玩家各自的需要而選擇，可以說十分方便，一隻滑鼠到底，也免卻了鍵盤的操作。不過如果你的螢幕是設定成640×480的話，主畫面會滿蓋整個螢幕，物件是清楚了一些，但其他的視窗也因同比例的放大，而遮住不少主畫面的視線，此時又顯得有些不便了。

遊戲各項操作都承襲了

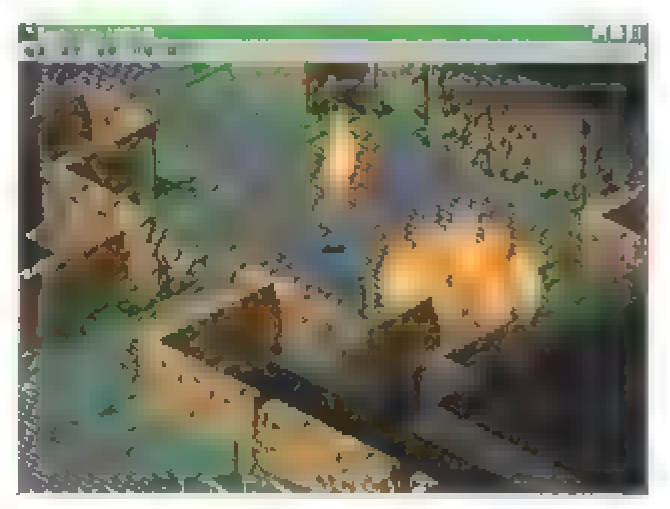
「暗黑破壞神」式的理念，不過在感覺上還是有些不同。例如攻擊敵人，「暗」是只要指向敵人按下左鍵，人物就會自動追去，直到砍到第一刀為止，而「封」似乎不是指向敵人而是指向位置，只要敵人一動就砍不到了，必須不斷用滑鼠去點才追得到，於是常常上演的情形是敵我雙方在一個2x2的空間中不斷移動，因為雙方永遠都在追逐對方，沒有人會停下來。操作上的不便之處還包括遠程攻擊的敵人特別難打，因為他永遠都想跟玩家保持一定距離，結果就是經常都追不到，另外像在角落被卡住的情形也有發生。

在人工智慧方面，大致上還能令人接受，只是玩家可以很輕易地利用其人工智慧的特性與地形的因素，造成許多戰術上的優勢。不過在這裡有兩點要提出來，其一是遠程攻擊的敵人很容易「隔山打牛」，距離上玩家的確在其射程範圍內，但程式的計算竟然會忽略兩者中間還有牆，結果當然是任其怎麼射玩家都不會受傷。

其二是對危險區域的閃躲，像長效性法術造成的傷害範圍，也完全不在敵方移動時的考慮之內，有時來來回回移動就可以引導敵人在其中，繼而死亡。同樣的原理，筆者在面對隨便一隻大魔王的時候，都是在其進入攻擊位置，準備對筆者進行攻擊的瞬間，對他施展「火龍術」，然後就可以輕輕鬆鬆地看著他被活活燒死而不知道要逃命。

由於遊戲的基本架構是沒有金錢、沒有交易的，因此所有的物品與資源都是在迷宮中獲得，因而讓筆者有一種設定不平衡的感覺，各項裝備的出現頻率太高，尤其是長槍、戟類實用性不高的雙手類武器比比皆是，又不能賣掉，相對地，各類治療、補充法力的藥劑又少的可憐，在那微薄的幾十點法力、又缺乏補充藥劑的前提下，使用法術成為一件很奢侈的事情，尤其是在學會治療術後，法力就間接成為救命丹，實在不想用在華麗的攻擊法術上，這情形要一直到升到高等級後才能獲得改善。

美術方面，「封神演義」的表現不錯，與「暗黑破壞神」有相同的是玩家靠牆時，牆會半透明的功能，物件的繪圖也很清晰，地板則不像「暗黑破壞神」那樣花。音樂與音效就不敢苟同了，音樂只會在進入新區域時放一下，以後就必須手動才能播放，而音效的變化真的是很少，各種敵人的死亡哀號都是同一個聲音，所有在筆者旁邊參觀過的人都說那聲音很像「魔獸爭霸2」的獸人死亡聲。



整體看來，「封神演義」雖然是模仿成份較多的遊戲，但只要是做得好的話，仍值得讚賞，只可惜感覺上製作得有點趕，有很多可以精益求精的地方未臻完善，希望製作單位能再接再厲，做出一些更完善的遊戲。

針對操作上不太容易攻擊的問題，如今看來解決之道是「以靜制動」，玩家先靜止不動，等敵人就攻擊位置時，如果他是在玩家身邊的當然就直接攻擊，如果對方是遠程攻擊的，那就趁此空檔快點衝過去　這樣做難免會先被K到一次，不過看起來倒沒什麼關係，因為我方的防禦值可以一直保持在不被打到的水平。

當然這種危險的作法是在只有一個敵人的時候才可以用，如果有兩個以上的敵人，那無論如何都要想辦法把他們打散，避免同時受到攻擊，因為遊戲的設計是遇到夾攻的情形，玩家將非常容易受傷，死亡的機率將大幅提高，

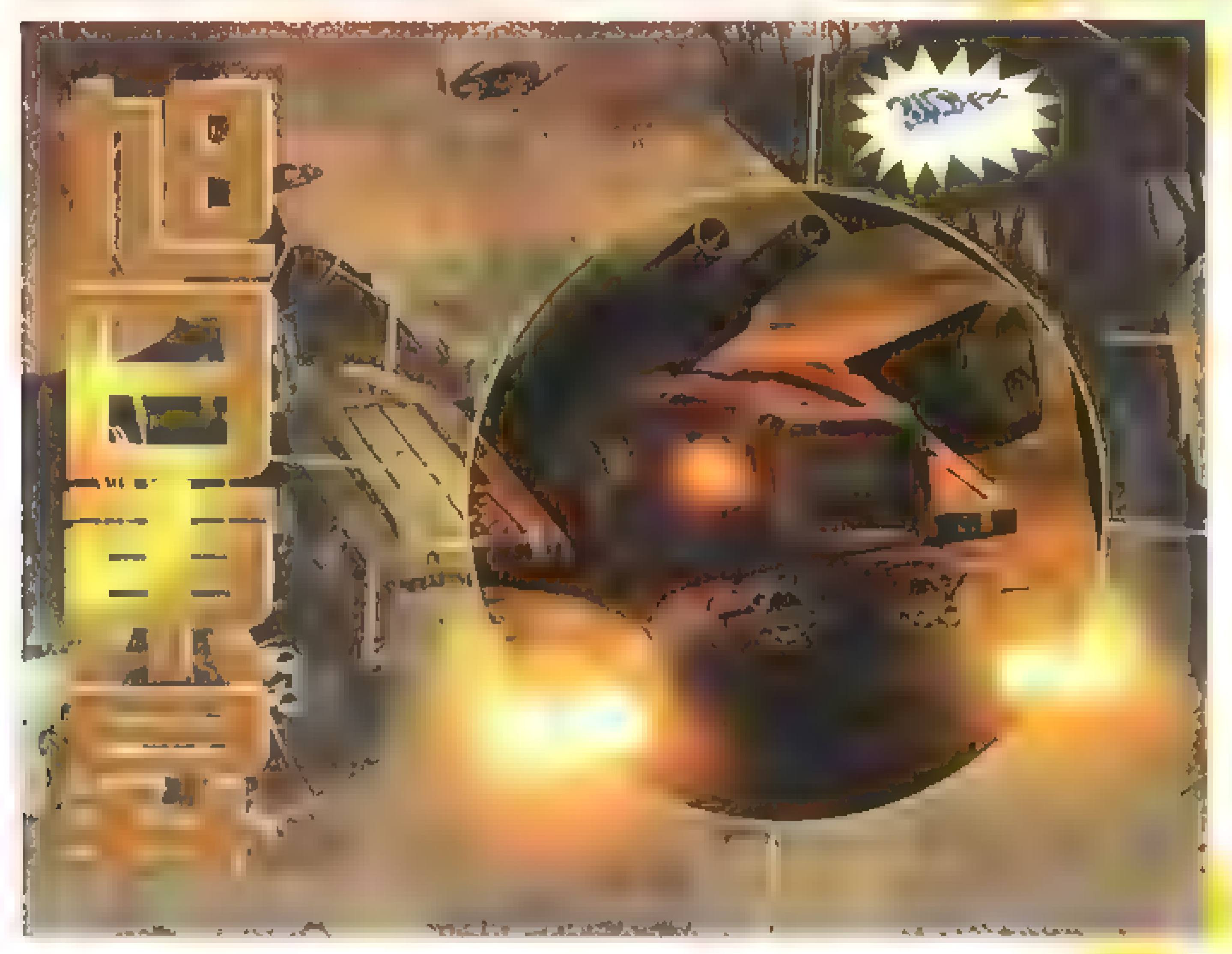
因此，盡量避免在死角與眾多敵人纏鬥，是這款遊戲最需要注意的地方。

●劇　情　C
●操　作　B
●畫　面　B
●聲　效　C-
●耐玩度：B
●娛樂性：C

綜合評比：C

本文作者／盧東尼

★國外發行：3DO/Cyclone Studios
★國內代理：歐樂影視
★遊戲類型：即時戰鬥
★發行版本：光碟版
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、J、M
★密碼保護：無
★遊戲售價：990元
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、SB16、24X CD-ROM、巫毒卡



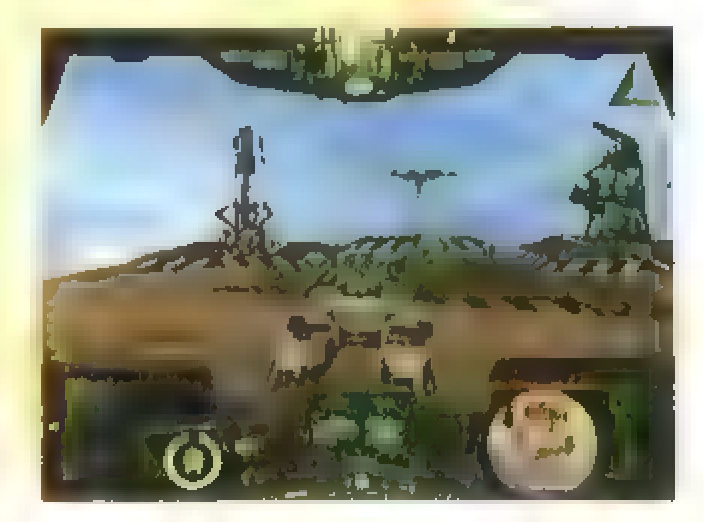
您還熱衷於即時戰鬥的策略遊戲嗎？或者它們已經讓您感到乏味了？正當玩家們手握滑鼠選取一組人馬，準備展開突擊的時候，3DO公司的Cyclone小組，早已有著更瘋狂的構想－就是將「魔獸爭霸」的策略性質與「毀滅戰士」的3D射擊合而為一……，歡迎來到「旭日東昇」的世界！

趕在去年聖誕節時段推出的「旭日東昇」，獲得國外各大雜誌極大的推崇，儘管遊戲本身還有許多需改善的缺點，但它獨特的創意是不容置疑的。

玩家首先的工作，就如「魔獸爭霸」或「紅色警戒」一般，將重心放在資源開採與基地建設上頭，當戰力擴充足夠之後，便可駕駛著「幻影號」(一台火力強大的坦克)，以「毀滅戰士」第一人稱視角的模式，領導各類部隊殺進敵營，感受戰鬥現場砲火轟擊的震撼。或許您會好奇地問：「主角跑到前方作戰去了，那麼當敵軍偷襲基地，又該如何是好？」而這就是「旭日東昇」最特別的設計，玩家可以隨時接掌基地砲塔的控制權，並從該處基地立即傳送新的部隊，來對抗敵軍的攻擊。

由各地工廠生產出來的部隊，會先暫時記錄在畫面上方的位置，所以無論玩家是處於「幻影號」或是基地的畫面，被呼叫出來的部隊，就會即時出現在畫面前方，然後自動執行作戰任務；當所在地點的目標都已清除之後，玩家也可將部隊回收，或是讓它們留守在基地附近，以應付偷襲的敵軍。

「旭日東昇」的成就，不只是結合兩大遊戲的性質而已，它有許多獨特的設計，是博得遊戲評析人士讚賞的關鍵。首先，各種部隊擁有自我作戰的智慧，其執行能力不會讓人覺得像個白癡。其次，不只「幻影號」有提升戰力的裝備，所有部隊或基地本身，也都有不同的等級區分，對戰鬥能力的影響非常明顯，而不是耍噱頭的設計。



大略介紹了內容特色之後，讓我們換個話題，來看看畫面與操控方面的表現情形。本遊戲支援3D加速卡，光碟片還提供了最新的巫毒卡驅動程式，不過很可惜遊戲畫面並未將巫毒卡的特質發揮出來，感覺上與使用Direct X差距不大，假如能將「幻影號」各種威力強大的武器，達到如「雷

神之鎚II」的處理效果，相信其評價不只如此而已。

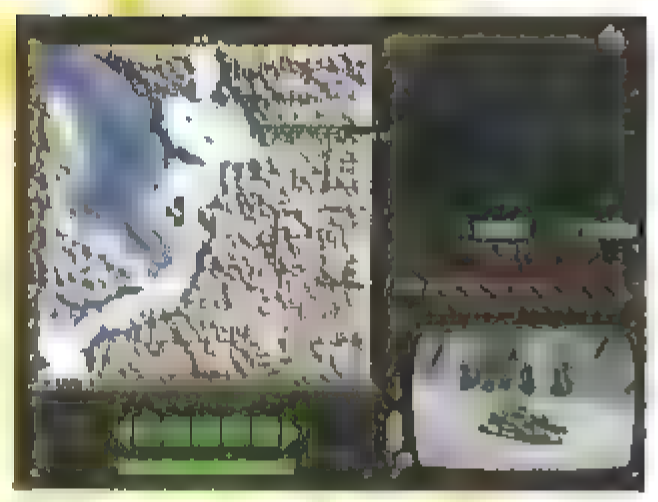
至於在操控方面，因為「幻影號」砲座與坦克的結構類似，因此若只用鍵盤來玩，將會是非常辛苦的事情！使用鍵盤搭配滑鼠，是個不錯的組合，稍加練習應該就能適應。當然，使用附有搖力桿的飛行搖桿，最不會讓您發生手忙腳亂的窘境，而且還能將繁雜不達的按鍵，定義成搖桿上的按鈕（依搖桿而異），這對戰鬥會有極大的幫助。

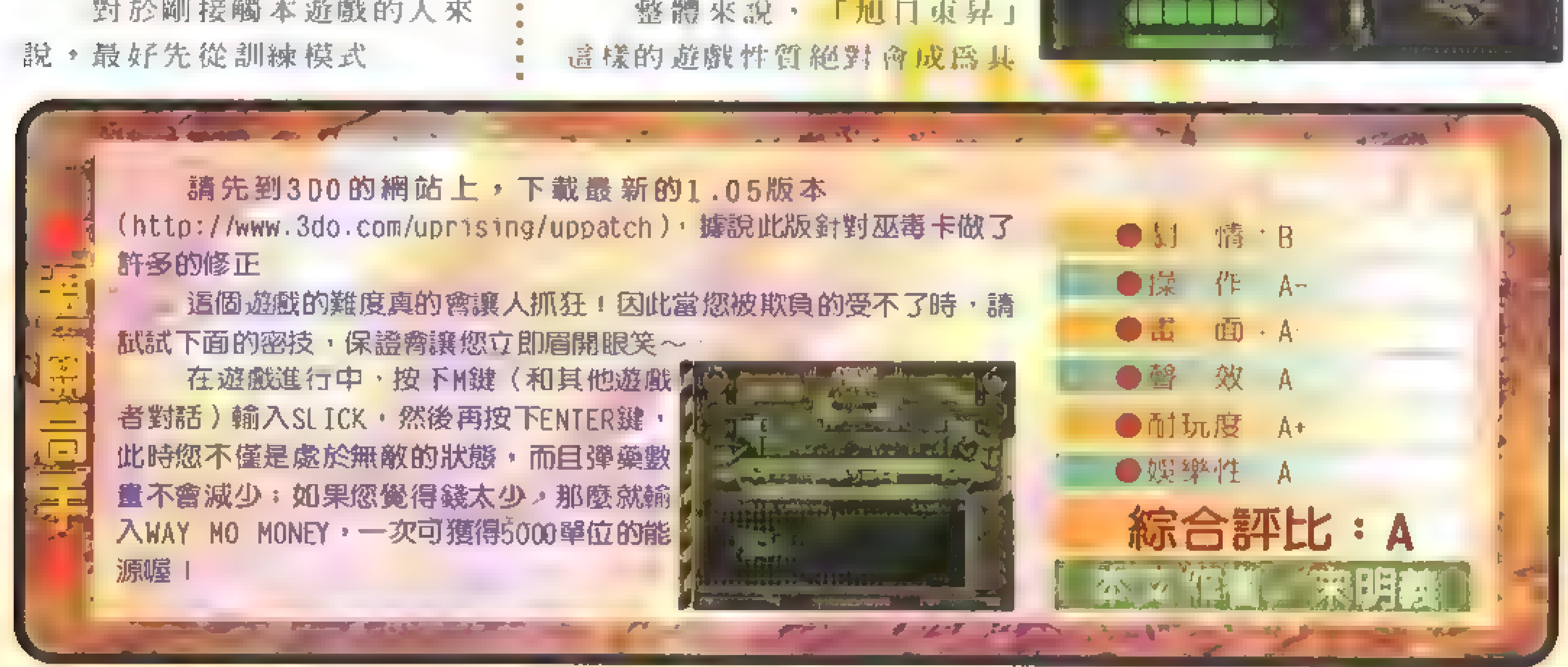
值得一提的是，本遊戲支援微軟公司的力回饋（Force Feedback）搖桿，玩家可以藉由Axis Swap的設定，將「幻影號」砲座以搖桿握把的左右特殊扭轉功能，使「幻影號」發揮出最佳的操控性。對了！本遊戲力回饋的效果相當驚人，在連續發射武器的時候，其震動的力量大到可將重達2公斤的搖桿，震得在桌面上彈跳！

對於剛接觸本遊戲的人來說，最好先從訓練模式（TRAINING）開始玩起，照著電腦的指示完成三關訓練任務後，應該就能熟悉整個遊戲進行的流程。「旭日東昇」雖然是一款動作成份較多的遊戲，但是整體也算是個複雜的作品，可惜操作手冊並沒有將細節部份明確交代（指原版手冊），甚至連基本故事或任務簡介都完全省略，玩家只能從遊戲中的訊息，考驗一下自己的英文能力了。

在完成一場任務後，玩家會獲得一筆資金（依您在任務的表現而異），此時便可購買新的裝備或提升部隊的等級。這個部份雖然是本遊戲的特色之一，但種類繁多的項目似乎設計過頭了些？或者可以說，它們的價格太昂貴了！打一場難度不低的仗，還得精打細算節省資金，這也未免太辛苦了吧？而且完成任務的星球不能再度前往，更使得資金的來源受到限制。

整體來說，「旭日東昇」這樣的遊戲性質絕對會成為其他公司「學習」的教材，相信不久的將來，以魔獸、古代帝國…為題材的產品，又會如雨後春筍般地出現在大家的面前。看來玩家們心裡要有所準備了，如果您只擅長玩「紅色警戒」或「毀滅戰士」其中一種，光是「旭日東昇」就足以把您整得很狼狽，更別說是往後的新遊戲。呃…遊戲為什麼一定要越搞越複雜才行？沒辦法！這就是一種趨勢吧？筆者用了一個星期的時間玩完「旭日東昇」，只能說它確實是個好遊戲、絕對值得一玩！但它與「雷神之鎚II」、「古墓奇兵II」這些大作一樣，讓人沒勇氣再去重玩一次…





★國外發行：SEGA
★國內代理：鼎昌
★遊戲類型：動作射擊
★發行版本：光碟
★使用平台：WIN95
★適用機型：P-90
★　記憶體：16MB
★支援音效：S
★顯示模式：SV
★操作界面：K、GP
★密碼保護：無
★遊戲售價：990元
★測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、Aw16 GOLD、12X SCSI CD ROM、S3 VIRGE/DX

19ＸＸ年10月17日，美國空軍秘密開發的一架XF/A-49白劍戰鬥機，在最後的測試飛行任務當中遭到飛行員的強行奪走，在經過詳細的調查之後，發現這位飛行員居然是跨國企業Delldine公司的雇員。

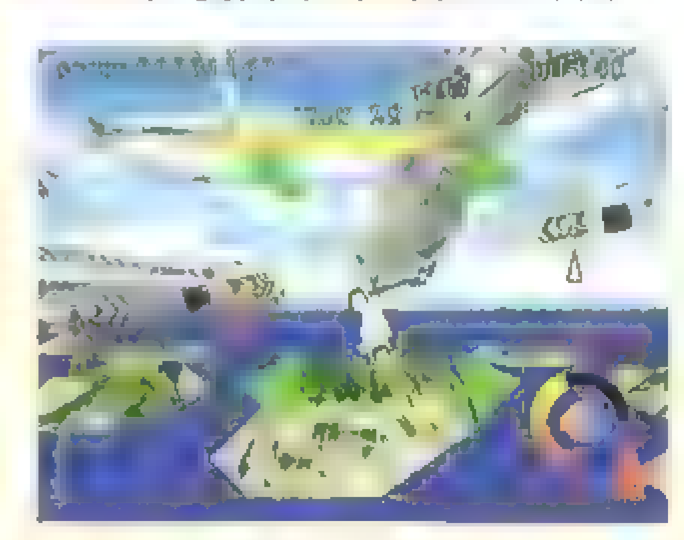
國家機密慘遭私人企業所奪走，美國空軍當然掛不住面子，除了極力封鎖消息走漏之外，更緊急組成了由四架精銳戰機為核心的特別行動小組，打算將這架白劍戰鬥機給重新奪取回來。Delldine公司可也不是什麼省油的燈，所以派出許多大型超強武器前來應戰，特別行動小組究竟能不能夠完成這個神聖的使命呢？

或許是Sega公司決定與Microsoft公司發展katana的效應，Sega公司這陣子在個人電腦上面發表的作品是越來越多了，而且是精華齊出，先是VR快打2與終極戰警2，在世紀房車賽之後又推出了這一款威天神鷹。

威大神鷹同樣原本是在Model 2上面發表的一款射擊遊戲作品，去年四月底的時候已經先行被移植到了SS主機上面，不過受限於SS硬體的最大缺憾之一：沒有透明色，再加上操作界面設計得有些不良，使得這款名作蒙上了不少的陰影。

還好，在個人電腦高解析度畫面的有利因素之下，威大神鷹總算是扳回了不少面子。這款遊戲提供了視窗與全螢幕兩種切換選擇，而且畫面解析度大小更可以任君選擇，在這樣的情況之下，相信您電腦的速度快慢與否，都可以找到最為合適的一種顯示方式。

在畫面本身的表現方面，



威天神鷹的確有著相當令人滿意的演出。在640×480 16 Bit的狀態底下，整個遊戲的場景帶給玩家一種細緻無比的感覺，雖然地面與大型敵物在距離相當接近的時候，仍然避免不了會有馬賽克的現象，不過都在玩家可以接受的一定範圍之內。除此之外，這款遊戲最爲成功的地方，就在於將所有的飛機栩栩如生地重現在玩家的眼前，除了己方的四架不同飛機之外，敵機的樣式更是千變萬化，再加上遊戲本身流暢無比的速度展現，帶給玩家一種說不出來的痛快感。

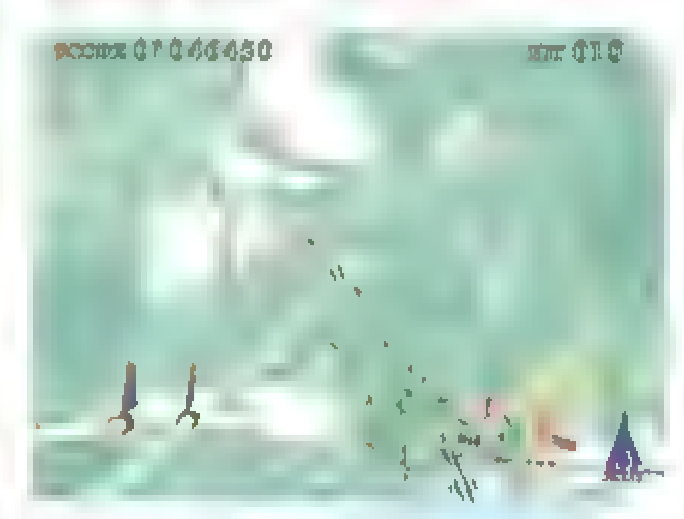
說到遊戲的音樂，又是一個讓筆者折服的地方。威天神鷹的音樂充滿了一種說不出來的速度狂飆感受，有些曲子在加上了適當的音效之後，更是不禁會讓玩家熱血沸騰。整體上來說，這款遊戲的音樂帶有重金屬味道的搖滾風格，聽不慣這種風格的玩家大概會覺得實在太吵了，不過對於喜歡這種樂風的玩家們來說，簡直是

玩得既高興聽得又痛快。在音效的製作方面，威天神鷹同樣有著相當突出的表現，尤其是飛彈在空中呼嘯而過的聲音，聽得是玩家會不自主的跟著躲避。

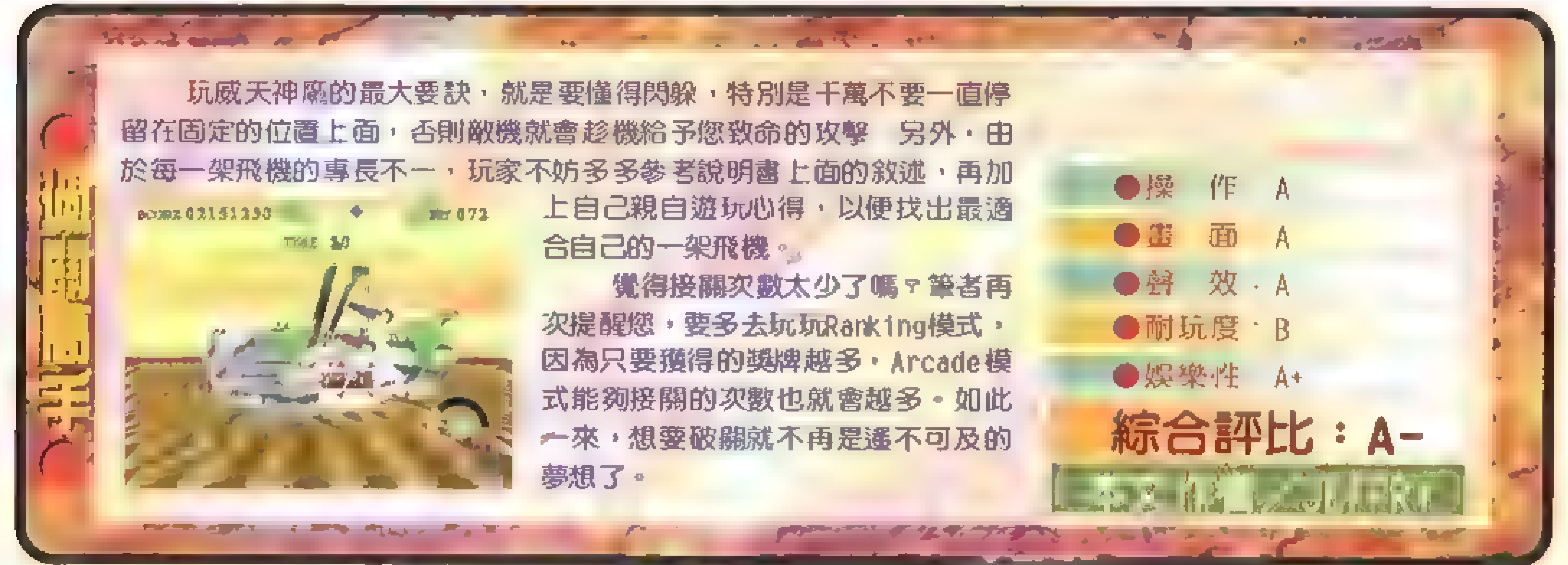
在遊戲的操作方面，筆者非常不建議玩家直接使用鍵盤來遊玩，並非是遊戲這方面的表現不太好，而是筆者個人覺得使用Game Pad來遊玩威天神鷹，才會更有那股說不出來的超高娛樂享受。不過由於遊戲的按鈕本身並沒有自動連射的設計，所以玩家看到敵機來襲的時候，可別忘了手指頭也是一刻都不得停歇喔！

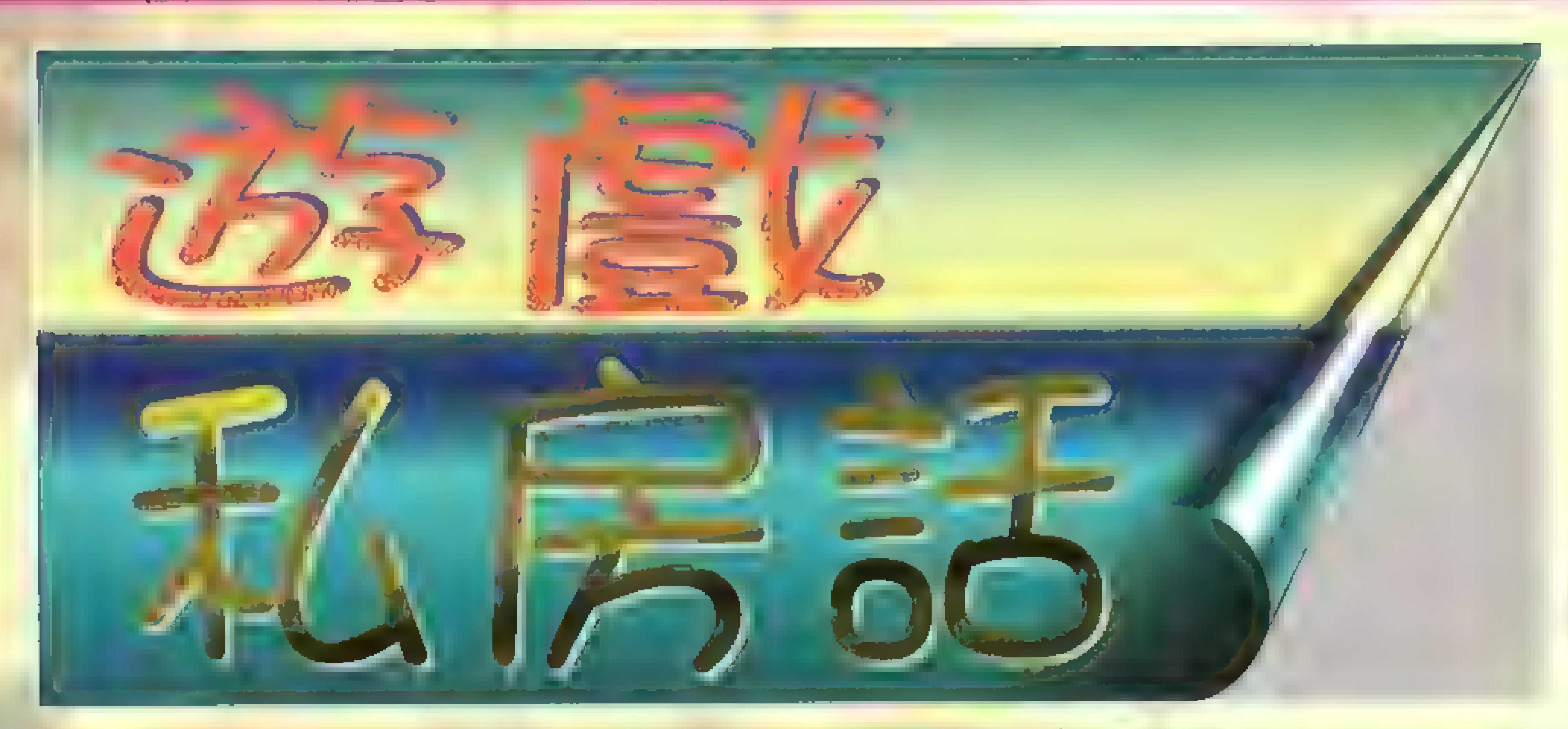
威天神鷹這款遊戲的進行方式，其實與Sega公司十幾年前的名作—衝破火網日非常地類似，不過威天神鷹最大的不同點在於，遊戲的飛彈並沒有顆數的限制，所以玩家可以沒有後顧之憂的盡情狂射一番。但是由於飛機一次可以鎖定的敵機數目有所限制，而且玩家還必須再度把準心移動到該敵機上面，使鎖定標誌由綠色變成紅色才行，因此玩家不能夠隨便掉以輕心。

這款遊戲的難度並不會很高，加上玩家還可以自行增加接關次數，所以在耐玩度方面自然變得低了一些，可是這並不是代表說威天神鷹是一款不好玩的遊戲。覺得Arcade模式太過簡單的玩家，還可以向Ranking模式來挑戰一番，玩家除了能夠自由選擇想要進行的任務之外，還可以靠著獎牌數字的多寡來獲得Arcade模式接關次數增加的獎賞。

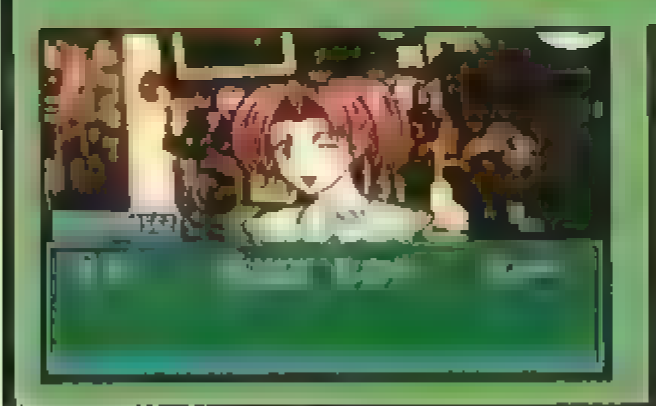


整體上來說，威天神鷹算是一款移植度相當高的作品，除了片頭與過場動畫是採用影片播放的方式而非直接以Polygon計算處理而成的畫面之外，筆者實在是挑不太出來還有什麼大缺點。如果SS版本的威天神鷹曾經一度讓您非常失望，那麼趕緊來試試這一款個人電腦版本的威天神鷹，相信絕對會帶給您出乎意料之外的驚喜感受。





炎龍騎士團外傳～風之紋章



◎CAT

過年在即，小女子還特地背了個黑色背包到資訊廣場搶GAME，對於玩GAME有很多原則的我而言，一定非要造型佳、圖案美、CG棒、故事好的GAME不買，（雖然偶而也會出錯…但還是原則。）所以今年又去挑了不少新GAME回家練功，而風之紋章就是其中的一款啦！

說到這個炎龍騎士團系的遊戲，應該是無人不曉吧！但是偏偏就有一個人不識貨，那就是不才小女子，小女子是到風之紋章才知道有它的存在。因此在反省之餘，馬上就去買了一套，誰知老弟在看了一眼之後回句：啊！妳怎麼又買這種東西回來玩了！（言下之意就是中看不中玩啦！）

首先是第一關，由於它都是用一些簡單一目了然的圖形讓玩家選擇，也提供了一些熱鍵操縱，所以很容易的就上手，但沒有三兩下就被打得落花流水、哀聲歎氣的。為啥？哇！敵人好多而且AI又高，簡直是要命。掃把頭主角蘭迪斯必須在一旁開進加攤經驗值，真辛苦。

第二關（好不容易混到這裏了。）又開始想盡辦法拿敵方魔導士身上的風精之羽，但是由於防禦太低？等級太低？所以根本就非常困難接近他，又怎麼可能拿得到嘛！因此小女子在重玩了第一次之後就舉白旗了。

第三關有回合限制，又不時的會冒出敵人來，唉…小女子又沒有辦法全部拿到寶箱就拜拜了。

第四關女主角登場，原本以為多了一個雷電女會比較好，可沒料到結果依然是慘不忍睹。（嗚…人家不玩了。）

不過真要說起來，它還是一個不錯的GAME，音樂棒（但音效就…）還請了一個漂漂大姐姐唱主題曲，挺新穎的，戰鬥時的流暢對戰場面，看得令人差點起立鼓掌，呃…是難度稍高讓人扼腕痛哭，玩得十分吃力（大概是小女子比較白痴）所以現下小女子還正努力、用力奮鬥中。

阿貓阿狗

◎俞思蓉

我一向很喜愛大宇公司製作的遊戲產品，總是覺得能把那樣精緻出色的美術畫面完美地呈現出來是相當不容易的。

玩PC GAME也近四年多的時間，我比較偏愛RPG或者是策略類型的遊戲，其中又以RPG是我的最愛，只要是故事好、美術畫面佳的RPG遊戲，幾乎都難逃我的視線，非把

它買回家玩到破關才甘心。

當我在軟體世界雜誌第95期看到「阿貓阿狗」這個遊戲的超級檔案夾單元後，立刻就被與眾不同的遊戲畫面介紹所吸引，那類似迪斯奈的風格讓我深陷其中，也對遊戲的故事內容起了很大的興趣：一個名叫樂樂的小男孩天生具有能和動物溝通的能力，在他回到闊別已久的小鎮時，發現故鄉正遭受到嚴重的貓害，他知道後十分生氣，決心號召被貓打得七零八亂的狗兒們一起合力對抗可惡的貓群。而解開貓群作亂背後似乎還有更大的秘密呢？

因為我們家對面就有一家便利商店7-11，我眼尖地發現遊戲發售後就趕緊跑去買，然後急忙回家進入遊戲中享受當「保衛小鎮者」的英勇與快感。

遊戲一開頭的畫面是用類似卡通的手法來說明故事的起頭，令人感到很生動也很有趣。不過我有一點疑問的是：從樂樂及阿康的對話當中，可以知道樂樂五年前住在木桶鎮。五年前的樂樂、阿康、阿吉三個死黨好友都只有七歲，何以五年之後在外貌上都沒有什麼改變？而且樂樂及阿康一眼就認出彼此呢？若是對話能再加上語音效果，也許就更出色了吧？

遊戲中有項特殊的操作功能：「PDA」。這是樂樂、阿康和阿吉所持有的聯絡工具，可以用來處理任務筆記、物品的裝備使用、新物品的開發、地圖、夥伴的聯絡與遊戲系統，使用非常方便。

每次戰鬥後都會得到創意點數，等到創意點數積到一定的程度之後就可以開發新的物品，開發項目計有基礎、電力、冷氣、熱能、生化、時空、金屬、合成、幻想、機械、醫學、料理十種。例如生化可以開發跳蚤特攻隊、幻想可以開發隱身貼紙、合成可以開發紅藥水等，許許多多新奇又可以幫助戰鬥的東西。另外除了開發功能還有組合功能，可以試著將你所隨手得到的某兩樣物品開發成新的裝備或有用的物品，例如鉛筆加石灰可組成出引起皮膚過敏的攻擊武器毒花粉、麵粉加南瓜可以組成補充體力的麵包等等，遊戲的想像度可以說是天馬行空。

美術部分採3D精密算圖完成，有細緻地優美感，可以讓人感覺到「木桶小鎮」純樸悠閒的美。路的名字也很有趣，如蛋糕南北路、這是路、釣魚路、愛神街、哈哈街…等，十分可愛，且每一條街和路都有自己的特殊風格。

人物部份除了主角樂樂和他的兩位好友之外，尚有小天使真夢及鬼魂約翰叔叔和一大群狗兒、貓兒主角們，每一隻狗和貓都有自己的個性，有的正氣凜然（如小狗狗三劍客）；有的引人發噱（如狗狗『兩狗組』胖哥及瘦哥），除了能跟狗和貓溝通之外，還可以跟街上看得見的動物：豬、牛、小雞等說話，甚至連在地上爬行的小蚯蚓也行呢。

在遊戲的進行中它的故事都還會讓我有許多小小的感動，像是其中真夢的父母親可以為了唯一的女兒而停止終日不停的爭吵，並發誓只要女兒醒來便永不再談離婚之事。看到這裡時心裡升起一點小小的感慨，想起現今的社會離婚率頗高，很多的社會案件未成年的孩子們作案背後都是因為有著不健全的家庭，使他們感受不到父母親的關愛，所以自暴自棄或是為了生活不得不去偷、騙、搶…。

父母親有的為了自身的利益甚至連孩子也不顧了，讓人感到痛心，古言「天下無不是的父母」這句話是不是已經該否定掉了呢？只因現在不是的父母太多了，要是每對父母都能如真夢的父母般肯為了孩子而改變、和好，給孩子一個溫暖的家，讓孩子們在父母的庇佑下快快樂樂、健健康康地長大，將來不一定要做大事、做大官；只要能安份守己、做個國家的好國民，那該有多好？

說了那麼多遊戲的優點，它當然也有缺點了。這個遊戲我只用兩天整天坐在電腦面前就全破了，整個遊戲都在任務中打轉，發生了何事、接下來該要如何。耐玩度憑良心說並不高，我只玩了幾次就不想再玩了，且遊戲的結局跟仙劍奇俠傳相同只有一個，不採多線式的戲情，這是美中不足、亦是相當可惜的地方。

遊戲我買的價錢盒子的側面是寫840元，但是我是以756元買到的，還算滿合理的，不特別貴也不特別便宜，因為先不談它的故事，光是美術水準和音樂、音效部分就值700多元，可以看出DOMO小組在遊戲上所花的苦心和汗水。

遊戲內附有一本使用手冊及兩片光碟，還贈送了一小本阿貓阿狗的便條紙，雖然說這個遊戲有很小的缺點，但我還是建議喜歡玩RPG遊戲的玩家可以買一套來玩玩，因為它的另類風格絕對會讓人人開眼界、耳目一新的。

照過來！照過來！！

"1998電腦育樂多媒體展"咱們大宇也有參展哦！

台北→2/5 ~2/8
台北世貿中心
A424~A432
A524~A532
現場除了有讓您大顯身手的「大富翁過關斬將」贈獎活動之外，更有多款試玩遊戲等你來挑戰！

台中→2/12~2/16
台中世貿中心
2101、2103、2105
2202、2204、2206

高雄→3/27~3/31
大高雄世貿廣場
A101~A103
A201~A203

或許你對遊戲有一股狂熱，或許你完全不能忍受平凡無奇
現在，DOMO小組需要你的才華，不管你是程式設計，美術設計，文字編輯，只要你認同我們創作好遊戲的理念，
都歡迎你帶作品來和我們談。
請將履歷E mail到www@softstar.com.tw，
或是郵寄到台北市忠孝東路二段88號8樓
大宇資訊有限公司DOMO小組收
大聲說出 我要進DOMO小組！

您
絕對
無法抗拒
您
潛在的
冒險因子！
全省販售
更便利的阿貓阿狗！
萊爾富

大富翁
4
On Sale

LUCAS
Arts

Red Baron II

紅爵士II

MULTIPLAYER

NETWORK・INTERNET・HEAD-TO-HEAD

紅爵士再度翱翔天際！

沒有先進雷達及導向飛彈....

一場真正的空中騎士對決！！

Douai

Arras

Cambrai

★隨個人喜好定義難度，並利用任務編輯器修改歷史戰役、航圖、甚至機身塗裝

★可自行挑選執行單一任務或服役模式，完整經歷第一次世界大戰的空戰風雲

★駕駛22架各式傳奇戰機，包括著名的福克(Fokker)戰鬥機系列

★藉Dynamix公司革命性的ACE人工智慧，歐戰史上的空中英雄們將重現螢幕！

★隨著對手、地點、史實的不同，飛行世界的擬真度將超乎想像

Dynamix

NAUGHTY FAMILY
頑劣家族
這個任務…
給我$$，其餘免談～咳！
我說的是美金喔！
王富貴：爸爸～給我錢買恐龍王國組合玩具...
爸爸：我的錢要買BENZ，找你老媽和老姐～
UNALIS 松崗
TEL 台北(02)2704-2762 台中(04)325 900 高雄(07)336 9837 代理發行
松崗攤位A0434～A0440
來就送你好吃的阿奇儂雪糕喔！

戦国降魔録
98'春 發售預定
WINDOWS95/CD-ROM
Production:3G
新世代即時策略SLG

INCORPORATION
仕積股份有限公司
台北市八德路四段768巷5號1樓
e-mail:sanforce@ms1.hinet.net

NEW

掌握精準數字・創造非凡利潤

進銷存寶典98

產品進出零缺失
帳款結算零負擔
電腦作業零阻礙

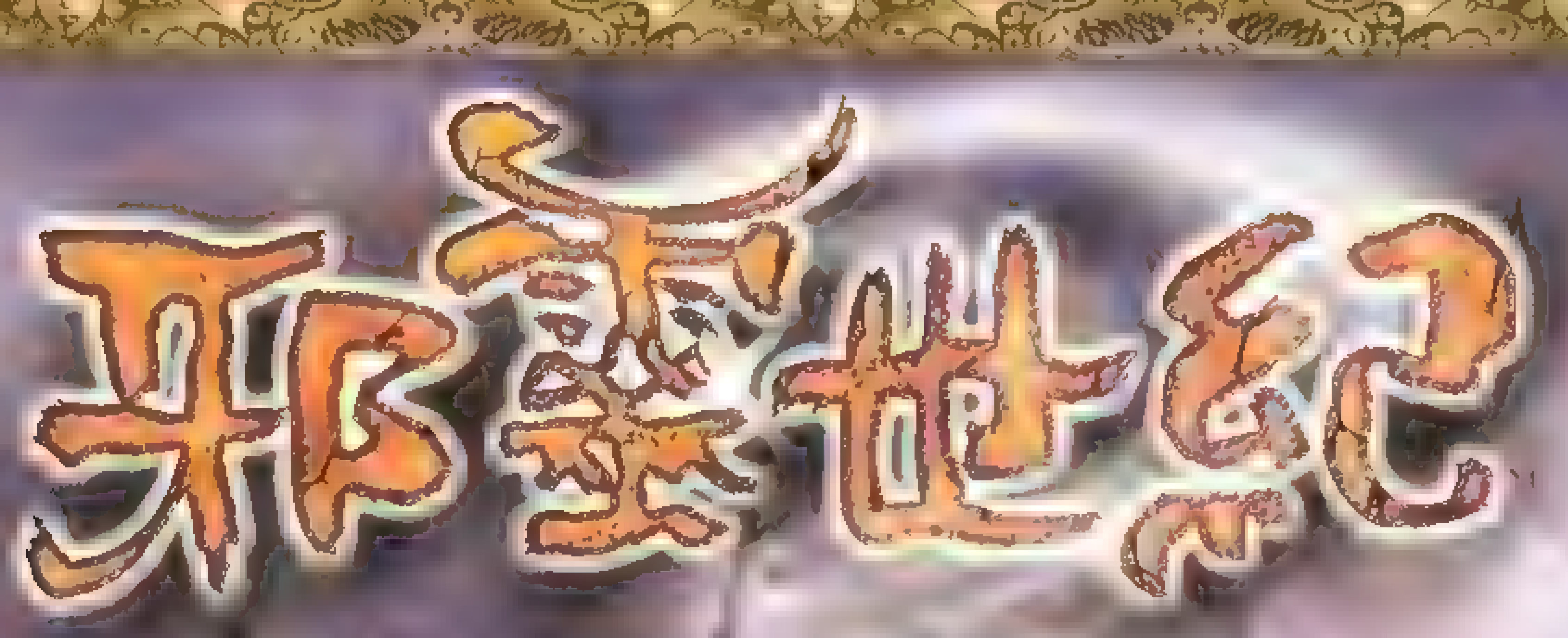
產品編號	C042	C043	C044	C045
功能＼版本＼訂價	普及版	[illegible]	專業版	[illegible]
客戶／廠商管理／編號可修改／重覆可能警示	●	●	●	●
客戶廠商自由分級管理	●	●	●	●
[illegible]	●	●	●	●
客戶信用額度管理			●	●
[illegible] 單價 報表			●	●
[illegible] 編號可修改	●	●	●	●
庫存管理 數量 成本		●	●	●
[illegible]			●	●
[illegible]	●	●	●	●
[illegible]	●	●	●	●
[illegible] 成本		●	●	●
[illegible] 成本		●	●	●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
[illegible]		●	●	●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
[illegible]				●
[illegible]				●
[illegible] 會員價				●
[illegible]				●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
[illegible]			●	●
進貨 [illegible]	●	●	●	●
[illegible]	●	●	●	●
[illegible]	●	●	●	●
對帳單		●	●	●
[illegible]	●	●	●	●
[illegible]	●	●	●	●
[illegible] 管理			●	●
基本報表 [illegible]	●	●	●	●
完整報表 [illegible]			●	●
統計圖表			●	●
多家分公司				●
[illegible] 權限管理		●	●	●
業務員管理 [illegible] 員管理			●	●
[illegible]	●	●	●	●
金額及數量之小數點位數及進位法設定	●	●	●	●
資料維護	●	●	●	●
資料備份回存		●	●	●
網路環境	單機	單機	網路	網路
建議售價	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
特惠價	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

製作研發　亞資科技股份有限公司
地　　址　高雄市前鎮區擴建路1 16號14樓
服務專線：(07)815-1976・815-1981
傳　　真：(07)815-0910

智冠科技

代理發行　智冠科技股份有限公司
地　　址　高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250・251
(04)2020870・(02)7889188

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買 2.可利用劃撥帳號41081300 劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收



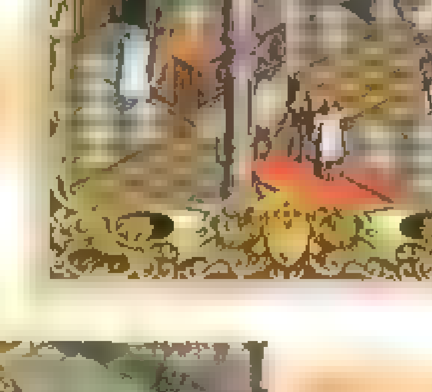
邪惡之咒蔓延四百年，羅馬城中魅影幢幢，
您怎能視而不見？
帝國未來危在旦夕，太陽失色人心惶惶，
您怎能袖手旁觀？
染血的愛情、嗜血的朋友、吸血的強敵、
熱血的你、
如何解開四百年來的詛咒？
實現四百年前的警言？
帝國的光明，全靠您的智慧與勇氣。
發揮您最強的統帥能力，
組合您的驅鬼軍團，
進入這血腥恐怖的RPG！

可多方角色扮演─亦正、亦邪、
亦人、亦魔、人間皇位、地下魔君、任君選擇。

加入時間系統，主角與怪物的數值(攻擊、法力)隨
時間改變，地圖表現明顯的夜晚效果。

畫風採用歐洲寫實建築風格，城市花園式建築群。

45度角恐怖冒險RPG，包含多線式劇情。
多種不同的組合，可反覆嘗試不同玩法。



血雨腥風
毀天滅地
SOFTWORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

驀然回首，愛恨這般糾纏。
扣劍問天，誰能主宰天意。
隨机擂台，難料是福是禍。
即時迷宮，方知步步惊魂。

一段最纏綿緋惻的愛情經歷，一場最刻骨銘心的愛恨情仇，一片最令你蕩氣回腸的電子遊戲。

期待度1000%的超級大作，預計5月份隆重推出！

從風景秀麗的江南湖畔，到白雪皚皚的山海關，最雄偉的畫面，最精緻的小動畫，最動人的過場，絕對媲美一場動畫片。
最時髦的練功房，隨机打擂台設置，讓你充分感到"錢難賺"啊！
最獨特的即時迷宮系統，步步惊魂，哇塞！好"醒卒"！

SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

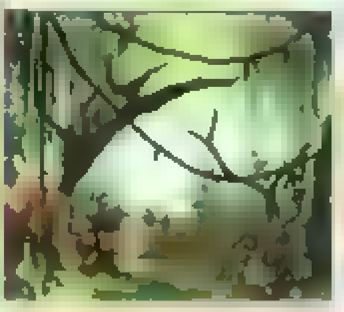
輕裘長劍江湖客，
幕天席地風為登，
從來俠義輕生死，
但求名揚千古情。
大宗師
精心編制的武俠角色扮演遊戲，
就看主角你是否能平息這一場
武林中的腥風血雨！
軟體世界
智冠科技股份有限公司

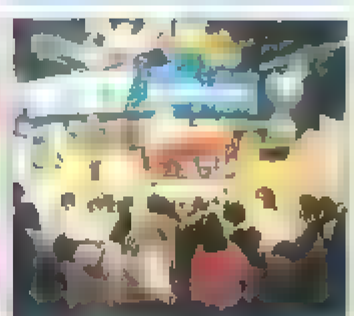
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

軟體報報

中華民國87年4月號

公司專訪篇　業界動態篇　八卦新聞篇





登記／局版臺誌字第177號　、帳號／41941885

守護者之劍誕生地～台北TGL之風雷小組

／皮蛋妹

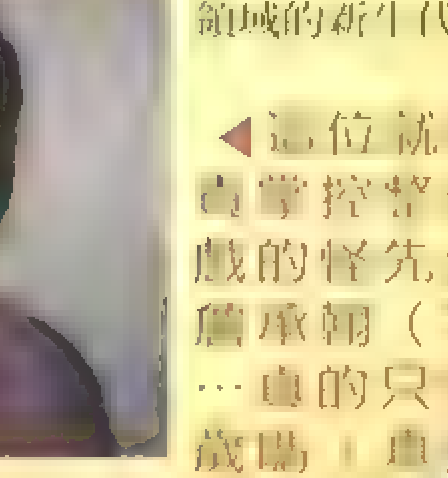
嘿嘿！眼尖的讀者不知可有發現，咱們上回專訪結束後可是沒打出好康倒相報的預告唷！那是因為啊，皮蛋妹在參觀育樂多媒體展後發現了一個天大的消息～帝技爺如在台灣有了研發部門耶！而且在會場上DEMO的遊戲效果可是不輸給日本的母公司呢！所以啦，皮蛋妹當然得打頭陣給玩家們最新最炫的報導囉！在透過某種神祕管道火速地與他們台北分公司搭上線後，採訪了最詳細深入的報導，請看倌兒們往下瞧吧！

透過某位神祕人物，皮蛋妹終於來到了帝技爺如位於復興北路上的分公司到底TGL是個什麼樣的地方呢？推了這扇鐵門就可以知道答案了，推開門後，迎面而來的是個甜美可人的小姐，問明了皮蛋妹的來意後即幫忙引薦了一位毛多無比的怪先生，皮蛋妹因此瞭解整個遊戲都是他負責掌控的，開始和這位先生攀談，並說起自己的來意之後，接著他便說：『來來來…我來帶妳參觀…。』真是親切啊！

首先這位怪先生帶著皮蛋妹進入會議室，然後端了杯可樂給皮蛋妹喝，接著皮蛋妹便開始訪問了起來…。

皮蛋妹：『請問你叫什麼名字？』

詹先生：『我的名字叫詹承翰，是守護者之劍製作小組的總召集人，也是遊戲的執行企劃兼程式支援。』



◀這位就是負責掌控整個遊戲的怪先生－詹承翰（可是…真的只有21歲喲！真是令人驚訝…）

皮蛋妹：『原來你就是風雷小組的大魔頭呀！』

詹先生：『哈哈哈～好說好說，我們小組成員都很年輕的，我才21歲耶，絕對不敢自稱魔王，而且啊！風雷小組的平均年齡只有21歲喔！算是遊戲設計領域的新生代。』

■◆相當令人期盼的「守護者之劍」

皮蛋妹：『哇！皮蛋妹遊走遊戲界這麼久，還沒遇過這麼年輕的Team耶！那可否請您談談風雷小組的由來？』

詹先生：『去年底的時候，我與幾個朋友因為對遊戲開發的工作徹底失望，決心要一起轉行做改版的工作，因此毛遂自薦向TGL台北分公司商談改版遊戲的合作事宜，而分公司的負責人堀川先生覺得我們這群人都很年輕也很有幹勁，用來改版遊戲太可惜了，就重用我們並大力支持我們開發遊戲，風雷小組就因此產生啦！』

皮蛋妹：『既然你們是TGL的分公司，那日本方面有沒有提供程式技術或美工人力支援呢？』

詹先生：『完全沒有，風雷小組全部由本土研發人才組成，而我們的作品～守護者之劍，更是一套100%的國產RPG，其實國內的人力素質都有超越日本的潛力，只是國內多數遊戲廠商的政策讓他們無從發揮罷了。』

皮蛋妹：『那守護者之劍會不會反傾銷回日本呢？』

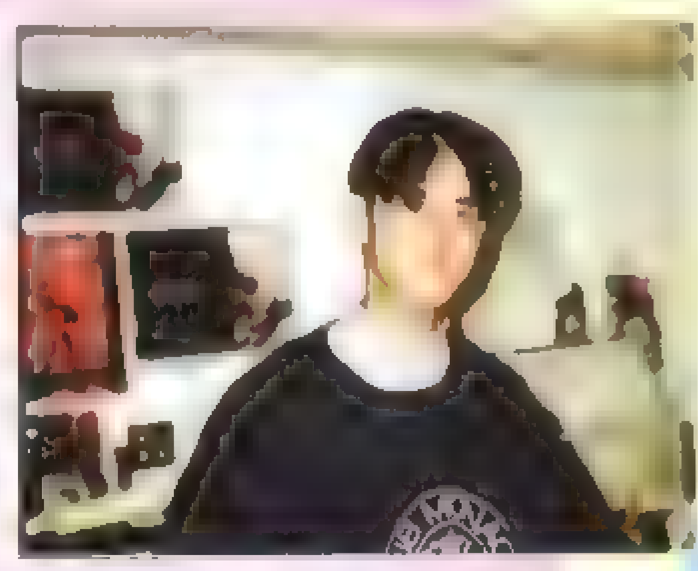
詹先生：『嗯！日本方面相當重視美工的品質，我們是以國際標準在鞭策我們的開發人員，所以這套遊戲篤定可以在日本發行，而且檔期也已經確定了！』

皮蛋妹：『那可以說說在日本遊戲開發公司底下工作的情形嗎？』

詹先生：『自我的壓力相當大，但工作卻是充實快樂的，日本遊戲廠商主管的觀念比起國內遊戲廠商還要成熟，在這邊感覺真的是在製作一部好遊戲，而不像以前，老是有很多事情干擾著遊戲的開發。』

這時候會議室突然有人敲門，來者是自稱為美術總監的黃正宇，剛從外頭回來聽到有人來採訪，便馬不停蹄地衝進來吐苦水，那咱們來瞧瞧他是怎麼說的。

黃正宇：『我是風雷的美術總監，叫我黃狗狗就可以了。』



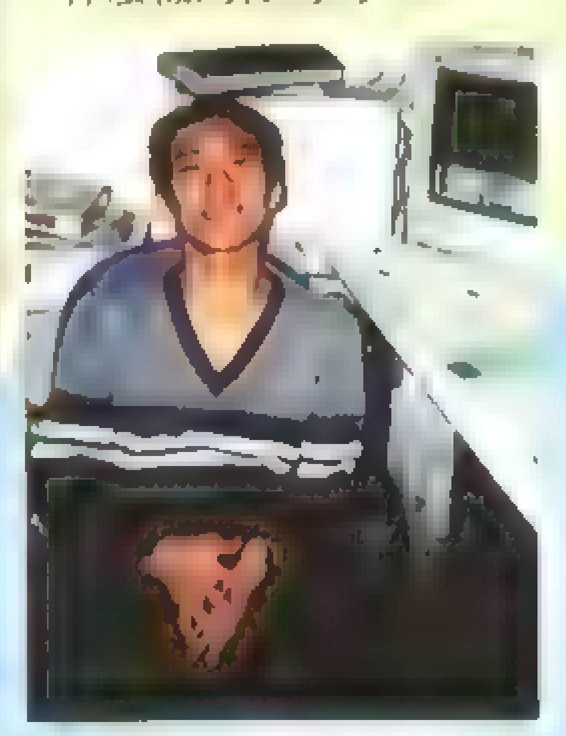
▲美術總監黃正宇，外號黃狗狗

皮蛋妹：『能不能瞧瞧遊戲的開發畫面呢？』

黃狗狗：『沒問題呀！讓妳看到明天早上也可以～來吧～！』

『吼～～～』一聲怪叫，把皮蛋妹嚇得連連倒退幾步，只見一個人正蹲在椅子上，模仿著怪物的動態，不時還傳來幾聲怪叫。

黃狗狗：『別怕別怕，這位就是來自基隆的高麗菜王～游家銘，他一餐可以吃掉無數盤高麗菜喔。』只見游家銘一言不發，兩眼直瞪。突然間轟的一聲，游家銘展臂攻擊黃狗狗，黃狗狗反而露出滿意而詭異的笑容，說道：『你知道他在模仿什麼樣的怪物嗎？』



▲游家銘

皮蛋妹：『啊？是噴火飛龍嘛！』

黃狗狗：『你看！多優秀呀！他已經到了畫什麼「像什麼」的境界了』

皮蛋妹：『哇！他好像要吐火球了耶？』

黃狗狗：『傻孩子，快逃啦！』

剛剛的情景真是嚇了皮蛋妹一大跳呢！只見在遠方的一個螢幕上，正出現了幾個非常漂亮的場景，突然間，兩道漂亮的弧形擋住了螢幕，把正在欣賞場景的皮蛋妹氣個半死，皮蛋妹抬頭一看，原來是一個幼齒的小帥哥耶！

黃狗狗：『這個一

初公關的美術設定資料

定要介紹，他是立體屁股～蕭時顯。

蕭時顯：『少亂講，我是畫場景的阿顯，請多多指教。』

皮蛋妹：『哇！好漂亮的場景，請問這是不是用手繪的呀？』

蕭時顯：『嗯！完全都是用手繪的，沒有使用到3D運算。』

話才剛說完，詹先生衝了過來，嵐威～嵐威…妳怎麼會變成這樣？妳一定受了很多委屈吧！皮蛋妹，這就是我們唯一的女美術。

王嵐威：『我要吃巧克力～』

詹先生：『唉！她的意思是說：畫場景是很辛苦的。』

詹先生：『嵐威…沒關係，你一定會好起來的…。』

王嵐威：『喔呵呵呵？啊咧護～～～』

詹先生：『她的意思是：非常想看到人家期待守護者之劍的樣子。』

王嵐威：『事實上，我們的場景是用PhotoShop、DP和許多工具所製作出來的，場景真的很漂亮又豐富，連路人也很生動活潑哦！』

皮蛋妹：『哇？！她怎麼會突然正常了？』

王嵐威（鬼叫）：『沒聽說過吧！我就是俊美的、謎一般的、傳說中的路人甲～』

詹先生：『噢！她是說：她的智商是由亂數決定的…剛剛大概又跳到十了…』

這這這…真是個奇怪的地方，還好眼前出現了一位和藹可親的大哥哥。

詹先生：『這位是林鑫，也是負責角色美術的成員，之前是漫畫大師鄭問的助手。』

皮蛋妹：『畫得好精緻哨！請問你為什麼想進遊戲界？之前有玩過哪些遊戲？』

林　鑫：『我…』

詹先生：『哎呀！他最喜歡玩鐵拳了，會進遊戲只是誤入歧途啦！』

王嵐威

皮蛋妹：『原來如此，咦？那為什麼只有畫男人呢？』

林　鑫：『我…』

詹先生：『噢！他是想說…他對男人比較有興趣嘛！』

皮蛋妹：『怎麼不嘗試著畫女孩子呢？』

▲林鑫

林　鑫：『因為…』

詹先生：『那是因為他畫女的妳也會把他當男的，他又不喜歡女的，所以囉…』

林　鑫：『哇咧…看我的鐵拳十連打！』

突發狀況！風雷小組的詹先生終於被某美術拿滑鼠K倒在地上，其他組員也本著有仇報仇、沒仇練拳頭的一貫宗旨，抄出藏匿多時的摺凳、雨傘、可樂罐（玻璃製品）等兇器丟向，一時之間風雷地動、鬼哭神嚎，皮蛋妹為了生命安全著想，趕快逃離戰場。

這時候遇上了企畫兼音樂製作的林坤信，哇！他就是仙劍奇俠傳音樂的製作人耶！那趕快探一探遊戲的音樂吧！

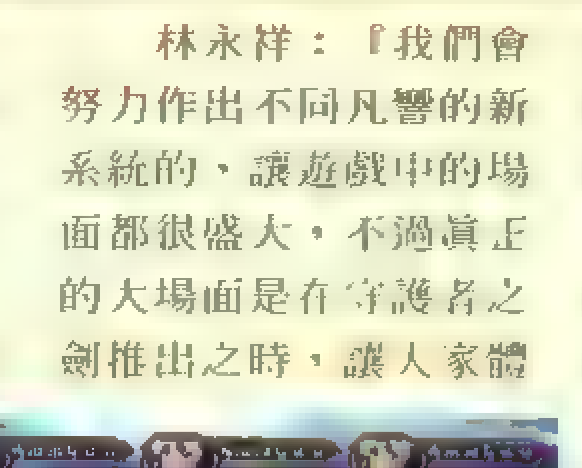
林坤信：『音樂

吻！這是應該是給它用那個更先進的電影配樂手法，再加上仙劍中大受歡迎的主題音樂方式吧！』

這時候詹先生又起來，談唱起它的成名曲，我看小女子我還是快快溜吧！正想轉身時，身後突然站了個長得高高的，好像很溫和秀氣的小男生，並自我介紹起來。

我是林永祥，是守護者之劍的主程式設計師

皮蛋妹：『喔！是您設計的啊！那可否稍作介紹嗎？』



林永祥：『我們會努力作出不同凡響的新系統的，讓遊戲中的場面都很盛大，不過真正的大場面是在守護者之劍推出之時，讓人家體會到只要國人用心製作，也是很強的哦！還有請妳多多包涵，守護者之劍已經進入最後開發階段，每天加班的結果造成大家的精神狀況都不太穩定。我旁邊這位楊璦琿，與詹先生一同負責遊戲的執行企劃。』

楊璦琿：『妳好，我大部分的時間都在幫詹先生打雜。』

皮蛋妹：『那打雜都是在做些什麼事情呢？』

楊璦琿：『例如寫寫廣告文案啦、策劃徵才活動啦，喔對了，TGL目前仍然相當歡迎有志參與遊戲設計的人前來應徵，我們什麼都願意跟你談，只要你有一顆上進的心與熱愛遊戲的狂熱！』

皮蛋妹：『說著說著竟然打起徵人的廣告來了！但是你們的開發室好像擠滿人了，怎麼還可以再擴編呀？』

楊璦琿：『我們公司預定在一月底會搬新家，新的辦公室非常寬敞，足夠容納好幾十人，歡迎各方面的人才一同來奮鬥喔！』

皮蛋妹：『祝你們成功！要好好加油哦！皮蛋妹經過漫長的訪談，終於可以好好地休息一下了。』

▼林永祥

▼林坤信

▲楊璦琿

★小組成員介紹

詹承翰	組長/程式支援/執行企劃
[illegible]	美術總監
蕭時顯	場景美術設計
林永祥	主程式設計
王嵐威	場景美術設計/造型美術
游家銘	造型美術/動畫設計
林[illegible]鑫	造型美術
林坤信	企劃/音樂製作/音效/宣傳
楊璦琿	文字編輯/執行企劃

好康[illegible]相報

下次帶你去瞧瞧以超時空系列在國產遊戲中闖出名號的漢堂科技，看看[illegible]在[illegible]之後，他們有啥新的動作，而這一系列的遊戲也奠定了漢堂科技在遊戲中的基礎，相信日後他們公司的發展也是玩家們相當關切的吧

1998電腦育樂多媒體展

◆文／皮蛋妹◆

展出時間：

- 台北：2月5日～2月8日　地點：台北世貿中心
- 台中：2月12日～2月16日　地點：台中世貿中心
- 高雄：3月27日～3月31日　地點：大高雄世貿廣場

一年一度的育樂多媒體展終於開鑼了！這個在國內電腦界中的一大盛會，首先在台北世貿拉開序幕，而皮蛋妹奉咱們捲毛主編之令為各位讀者們當頭號探子打先鋒去，為偏遠地區的讀者做一次紙上育樂展

剛踏進世貿就可以感覺出，這次的展覽辦得非常熱鬧、也非常有看頭，雖然門票還是依然有些缺乏旹說，不過整個展覽欣賞完卻是令人覺得不虛此行，起碼

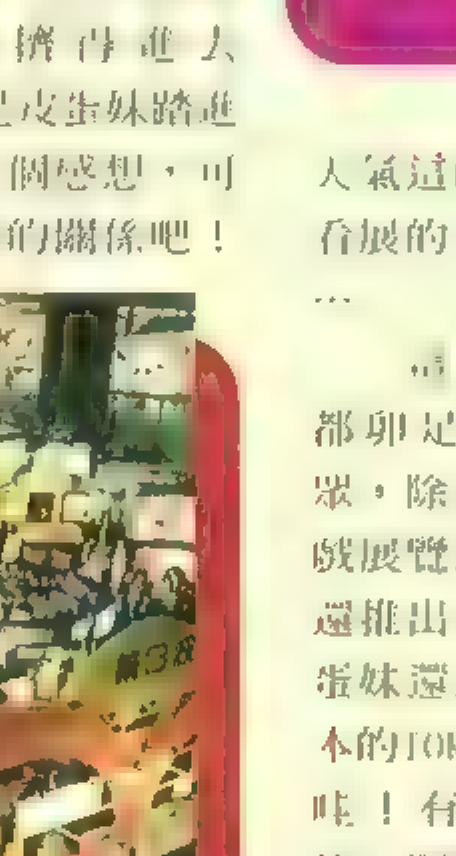
▲熱鬧滾滾來看展囉！

這次的育樂展不像資訊月的電腦展一樣到處有賣東西，沒能來親身參觀的讀者實在有點兒可惜，不過沒關係，皮蛋妹既然身為負責採訪此展覽的特派員，職責所在就是希望藉此報導，能讓沒有機會參觀的玩家也能感同身受，所以就到處地、努力地、用力地看這次的多媒體展是怎麼個熱鬧、怎麼個有看頭法，且待我一一道來…

「人啊！人這麼多，可能擠得進去嗎？」，這是皮蛋妹踏進會場的第一個感想，可能是放寒假的關係吧！所以學生們都出籠了，因此這次來看展的人潮可以用洪水來形容，這

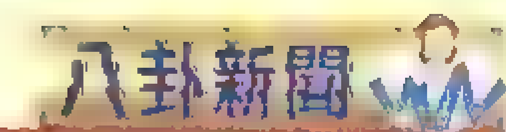
大台北的溫度大約只有十度左右，非常寒冷且又下著雨，本來以為人氣這麼冷冷，出門來看展的人不會很多才是…

這次各家參展廠商都卯足了勁在招攬觀眾，除了各式各樣的遊戲展覽之外，許多廠商還推出了新的法寶，皮蛋妹還以為自己到了日本的TOKYO GAME SHOW，哇！有好多穿的短短的、緊緊的、小小衣服的漂亮美眉耶！讓這次的展覽比往常同性質的展覽更有「看頭」！皮蛋妹發現有這些漂亮女孩的攤位都湧上了比其他廠商更多的人潮，嗯！這招美女攻勢可還真的很有效喔！後來想想，可能是上一次的資訊展第三波的攤位請來了真人羅拉助陣，得到不錯的反應，所以這次許多家大廠紛紛打出美女牌來營造聲勢吧！



▼廠商可是花大錢請美眉呢！

會場上還有許多各類型的活動，還有請來演藝圈的名人到場主持節目，開幕的第一天連阿扁市長也有到會場來呢！當然啦！各家廠商也都卯足全力、挖空心思的企劃各種花招，希望這次能多建立自己公司的形象，這次的展覽中較受人矚目的是國內兩家DVD多媒體大廠中環與錸德，不但是在攤位上用新的裝潢設計，連攤位上請來的展示小姐也可以看出是砸下不少錢的，所以囉！皮蛋妹在中環的展出攤位上不時看到一些神情奇怪的歐吉桑與眉毛賊賊的小鬼，在一位可與第五元素小姐媲美的DEMO LADY附近探頭探腦，唉！真

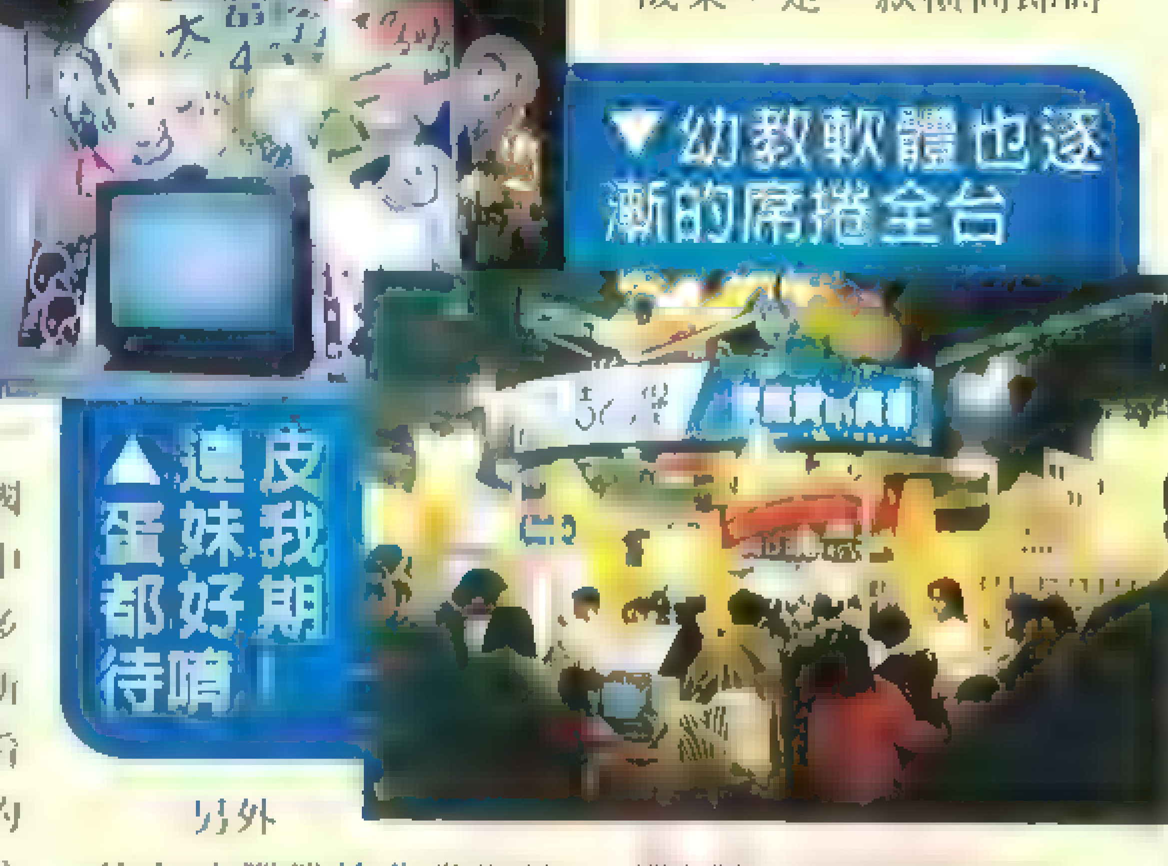


和第五元素的女主角有得拼吧

不知道這些男生是在看展覽還是在想『啥米咧』？

好啦！不說這個了，再來談談另一種人手筆的吧！在這次的展覽中，設計CAI出名的草莓軟體，也辦起了相當大的活動，就是小朋友穿著美美的禮服辦起可愛的真人芭比，在會場上可以瞧見許多的家長帶著自己的女兒們參加活動，而草莓軟體所佈置的芭比娃娃攤位也是超華麗的，除了參加活動的人之外也吸引了許多父母帶小朋友圍觀，除了草莓軟體之外，還有吉的堡、喬登兒童美語、何嘉仁兒童美語等參展，因此這次參觀的群眾中兒童所佔比例比

也往常多許多，這也是一項新的特色，表示父母對小朋友接受電腦教育軟體的認同越來越高了，也就是說設計教育軟體的前景越來越美好了。也因如此，這次的會場中許多幼教軟體公司的攤位可說是生意興隆，可不輸給休閒娛樂軟體喔（就是電腦遊戲啦！）顯然多媒體的消費群年齡層有明顯向下擴散的趨勢。



▼幼教軟體也逐漸的席捲全台

▲連皮蛋妹我都好期待唷！

會場的主題區之一～SEGA館，除了展出國人自製的SEGA SATURN中文版遊戲，也展出許多來自日本方面提供的新遊戲展示，連佈置的看板也是原裝空運來台的呢！咱們國內的遊戲公司參展的倒不是很多，國內PC GAME廠商中最受人矚目的，應屬老牌的大宇資訊，不但攤位租得最大（據說是三十三個攤位唷！），也是花錢請來裙子短短的DEMO LADY主持有獎問答的活動廠商，在會場中大撒贈品，吸引了不少狂熱的玩家爭相圍睹，走進大宇資訊的攤位就聽到這些小朋友一聲聲的大宇、大宇，哇！聲勢可真是不容小覷。越過了這些狂風浪潮，接著在大宇的攤位上看見甫上市的阿貓阿狗DEMO，以MTV方式剪接的DEMO效果，讓遊戲更具震撼性，成為場中許多行家談論的焦點，不愧是DOMO小組。

另外一款在咱們雜誌非常期待排行榜上相當受玩家期待的遊戲－大富翁四代，也是首次秀出展示版，可是全3D的唷！聽說那個遊戲的地圖還可以360度轉動耶！而且這次四代中有12個角色可以選擇，這些人物也都是由3D所繪製的呷！狂徒創作群還特別將遊戲中的娃娃做成可愛的看板，讓展示台更顯得生動活潑。

再往下走，瞧見了一大片的電視牆，正展示著昱泉國際宣稱耗資四千萬大製作的波若魔界，喔！原來是走到了第三波的攤位，生意真是好的不得了，雖然沒有漂亮美美助陣，不過卻絲毫不影響其銷售。而在第三波旁邊比鄰而居的是遊戲界的老字號～松崗，也是人潮滾滾的說。

逛到這裡，皮蛋妹發現除了大宇之外，在這次的展覽中，大多自製PC GAME的許多老面孔都不見了，取而代之的是許多新面孔，如日商TGL自來台成立自製部門之後，首次展出自製的成果，是一款橫向捲軸時戰鬥的角色扮演遊戲－守護者之劍，聽說也擠進了非常期待的排行榜之中呢！不過據可靠消息說，這款遊戲的推出時間可能是在暑假唷！還有好幾個月的時間，不過沒關係，在這期的專訪中，皮蛋妹會仔細的為各位讀者們介紹這套遊戲。走了這麼久，皮蛋妹也累了，會場也逛遍了，嗯！該回家趕稿囉！趕快把今天的所見所聞化為文字呈現給玩家囉！

美國1997熱門遊戲排行榜

您知道全美地區1997年最受歡迎的PC遊戲是那一套嗎？告訴您，不是紅色警戒系列，也不是暗黑破壞神，更不是古墓奇兵，美國玩家喜愛的遊戲與台灣玩家是有點差異的。據PC Data調查統計資料指出，在前二十名最受美國玩家歡迎的遊戲中，迷霧之島II勇奪第一，他除了是上美國各遊戲雜誌封面次數最多的遊戲之外，同時也是史上最受歡迎的續集。值得一提的是，早在1993年便已出版的迷霧之島，竟然排名第二。另外，高居第三的是微軟飛行模擬；暗黑破壞神則居第四；紅色警戒則居第八；古墓奇兵則居十一；雷神之鎚得到十四名；死星戰將II與雷神之鎚II則分佔十九與二十名。

迷霧之島II勇奪全美第一

強力反饋式遊戲出現共同標準

微軟與Immersion日前宣布雙方正加強配合DirectX 6.0、7.0之強力反饋式協定（force feedback protocols）發展事宜，其目標是使開發者能更容易地在各式各樣的硬體下，將動態強力反饋式能力與遊戲結合。兩家公司原先都發展相互競爭的不同標準，例如微軟在Direct 5.0中是使用強力反饋式協定，而Immersion則使用自己發展的I-FORCE技術。

微軟負責這項合作的經理凱文布契斯說，由於雙方放棄各自獨佔的介面技術，共同建立以DirectX為基礎的強力反饋式標準，此舉勢將有助於建立一套標準的發展環境，讓遊戲開發者創造支援強力反饋式遊戲的才能，全面傾洩而出。因此，將會改變未來的遊戲走向。

反饋式搖桿將成為遊戲的基本操控介面

銀河飛將電影版角色敲定

數月前傳出熱門系列遊戲『銀河飛將』(Wing Commander)將改編成電影後，便受廣大玩家所矚目，因為它是絕少數在遊戲成功後才登上大螢幕的鉅作，目前整個遊戲的拍片預算（二千七百萬美元）及電影裡的五位主要角色，已大致底定。

據了解，這五位演員當中有些人的作品甚至最近才在台灣上映，包括演過『是誰搞的鬼』的佛瑞迪普林茲、『驚聲尖叫』的馬修李納德、以及『空軍一號』的表根普羅克諾等人。至於導演則由『銀河飛將』的創始人Chris Roberts擔任。據Roberts表示：「電影版的銀河飛將不會延續電腦版的路線，它將以全新的故事情節出現，因此影迷不需要了解原遊戲便能了解及享受這部電影。」

銀河飛將即將開拍!!

異塵餘生 II

被全球電腦遊戲網站、雜誌、評論家譽為1997年「年度最佳角色扮演遊戲」的『異塵餘生』有後了！出版該遊戲的Interplay日前正式透露有關『異塵餘生』的消息，該公司說，異2預計在今年十月發行，其故事是發生在前作結束五十年以後，新主角是原主角的後裔，遊戲的地點則發生在加州的海灘區廢墟，玩家的任務是找出祖先的地窖、查出失落的寶藏地點。

▲異塵餘生 II 的設計群能否再創佳績？

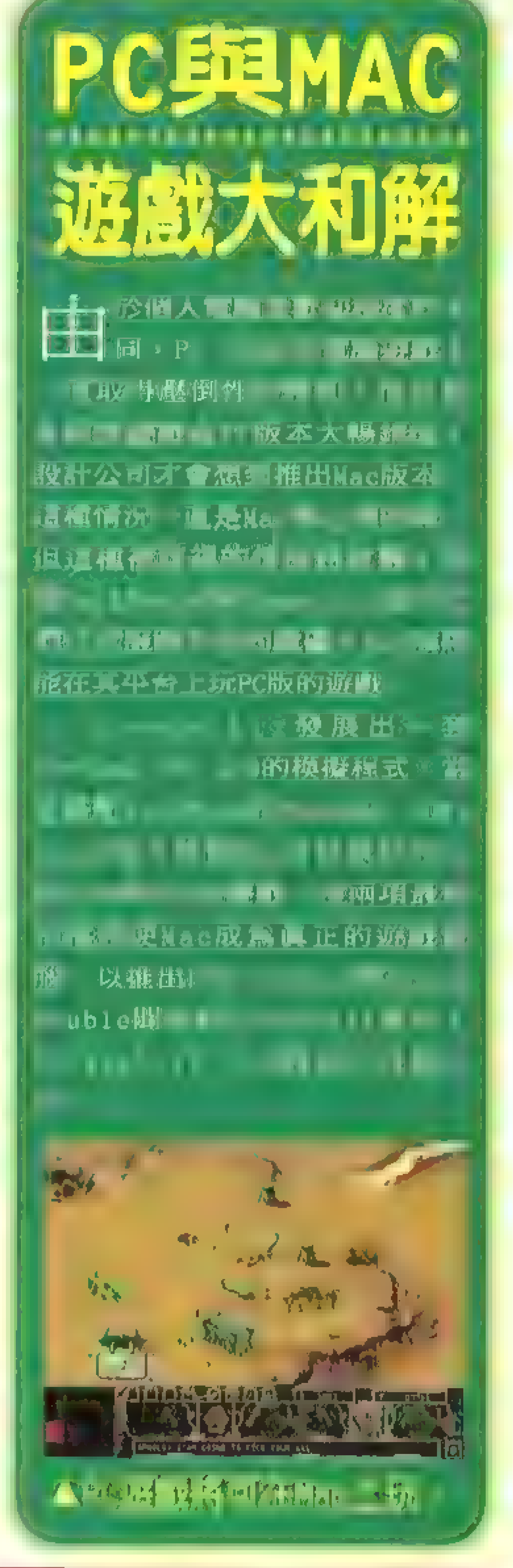
據了解，『異塵餘生』所使用的RPG系統稱作SPECIAL，續集同樣沿用這套系統，但原遊戲的「時間限制」因素在續集中則取消掉了。另外，遊戲中的新冒險地點則包括新雷諾（New Reno）、地底城（Vault City）、舊金山廢墟等，敬請玩家密切注意後續報導。

新毀滅巫師 II

『雷神之鎚II』的任務片不會只孤零零地獨自留在遊戲架上，因為『新毀滅巫師II』也要推出任務片了，雖然遊戲的正式名稱與上市日期還未能敲定，但據了解，這套任務片和正片一樣是使用『雷神之鎚』的引擎，負責設計的Reven Software沒有使用『雷神之鎚II』引擎的計劃，因為『新毀滅巫師II』只得到『雷神之鎚』引擎的授權。

▲新毀滅巫師2任務片加入亞洲場景

『新毀滅巫師II』的遊戲地點發生在四大歷史中心，包括中美洲、羅馬、埃及、與中世紀歐洲，從目前所得到的第一手照片顯示，任務片似乎創造了全新的遊戲環境，而其中有一個是亞洲場景，另外，遊戲也計劃加入新的怪物。它在製作完成後將交由Activision在全球發行。



英代爾覬覦3D晶片市場

CPU的龍頭老大英代爾又有雄心壯舉了！它可以具2D/3D影像圖解的單一晶片1740，一頭栽進3D加速卡的大混戰中。據測試過1740晶片的專業人員表示，1740的最大優點是速度快和影像品質佳，它是由英代爾與Real 3D所發展。目前除了上述兩家公司外，STB、Diamond Multimedia等國際知名大廠均表示將在它們所製造的AGP卡內，使用1740晶片。而Real 3D則打算將1740同時運用在PCI及AGP兩種不同規格的3D加速卡上。或許不久後，玩家在電腦商場內所看見的3D卡，遍地都是「Intel Inside」！

◀吃下CPU市場的英代爾，將大嘴對準3D晶片市場

芭比美人魚尋寶記

『芭比美人魚尋寶記』是皇統光碟三月底推出的最新芭比系列，這一光碟片有非常美麗的3D動畫製作，小朋友可以伴隨著芭比、海豚亨弟和可愛的海洋朋友們，深入美麗的海洋世界，尋找海底的寶藏。

不同於先前所推出以益智設計為主的『芭比造型設計師』、『芭比拼圖小畫家』、『芭比新娘化妝師』，『芭比美人魚尋寶記』以精緻的海底動畫，藉著解決問題和玩遊戲的內容設計，引導小朋友在不同程度的海底探索中，克服種種稀奇古怪的挑戰，藉此啓發小朋友靈活的想像力，以及加強解決問題的技巧能力。

▶芭比美人魚尋寶記不僅適合小朋友遊玩，更適合大朋友來挑戰喔！

##

最新科技3D動畫的海底場景是『芭比美人魚尋寶記』中最令人讚賞的特色之一，可以看到可愛的芭比優游自在地在海底游泳，讓您有身歷其境的感受！另外還有各種新奇好玩的遊戲，等著大朋友小朋友一起來挑戰。探索海底世界的過程中，還可以將美麗的景色拍照留念，並且還可以列印出來，成爲美麗的收藏簿喔！

▲還可以將喜愛的海洋景色製作成剪貼簿呢！

海底世界～開啟你的創意力

皇統光碟即將於三月底推出『海底世界～任你編神奇卡通世界2』，具有無限的創意，可以親子同樂，小朋友成爲卡通編導，配合喜歡的卡通圖片，利用特效配音、創作劇情，自己當主角建構夢想中的卡通王國。

『海底世界～任你編神奇卡通世界2』自編自導創意學習，具有以下功能：

1 豐富的卡通動畫

2 近一百個不同的動畫，生動又活潑

3 原創動聽的歌曲。

4 各種不同風味的背景配樂曲，供您選擇，做視底純欣賞。

5 自然多樣的背景

6 從室內到室外，還有春夏秋冬四季景，巧妙收眼底。

7 各色音效及特效

具有晴空一聲雷、微風徐徐吹、半叫雞啼、柴火劈、金魚破水…等，有超過150種的特殊音效，一次備齊、功能豐富

甲尚「3D探險家之旅」就要起航！

甲尚集團誌揚資訊精心研製的『3D數位探險家』已在三月底堂堂推出！『3D探險家』是目前全球唯一兼具教育及測試雙功能的工具軟體。據甲尚表示，『3D數位探險家』帶給想跨越電腦3D視界限的先進者，知識的充電，以及3D電腦繪圖者實做上的完全體驗，並且打破了一般平面媒體無法做到的即時3D學習模式，更是史上第一個啓動AGP引擎的3D測試教學雙功能工具軟體！不是測試工程師，不懂3D Winbench的朋友，一樣可以用最專業的測試模組，最人性化的操作界面測知你的3D電腦效能。

想爲您PC裡的3D環境做個徹底的健康檢查嗎？想藉此機會徹底看清3D這個有似神秘而又遙不可及的領域嗎？告訴您一個好消息，甲尚自三月七日起，在台北震旦資訊廣場舉辦爲期一個月的『3D探險家之旅』活動，在現場，您將會驚訝於『3D數位探險家』功能之強大，更重要的是，看『3D數位探險家』如何爲您解開3D的迷霧，如何呈現您完整精確的解析報告，十分值得一看。

甲尚並且表示，消費者只要於活動期間至震旦資訊廣場購買任一PC組合再加NT199，就可獲得價值NT1,050的『3D數位探險家』！或是在震旦資訊廣場DIY區購物滿NT3,000以上，再加NT199，也可獲得價值NT1,050的『3D數位探險家』！

訂購專線 [illegible] 甲尚股份有限公司

今天要為各位介紹一下大家每次上網都會用到但是大多不會注意到的一項重要網路功能，也就是您的大門：router或gateway，以及FireWall、等等，這些網路設備功能上或有少許不同，但是都是可以拿來當成一個區域網路對外大門的！當然，咱們一般使用網路時，這些資訊都已經透過PPP或SLIP協定指定完成，因此我們大多不須要注意這些煩雜的東西，但是如果有這麼一天，您須要自己架出一個大門時，今天的介紹可就能讓您不必在網路上東問西找的囉！什麼時候須要自己架一個大門出來呢？答案就是您一不小心發了小財，在家裡、社團或者是在學校裡架起了一個以區域網路連接的小網路，偏偏又想連上InterNet讓每一台電腦都可以上網一遊！這時您可以再花個大錢去申請一組IP、一條專線及買一台router來接線，然後宣告破產(!?好像沒這麼誇張!?)；您當然也可以按照您手邊的錢來選擇您所需要的設硬體設備，只花一個IP、一個撥接帳號、一台Modem就上網！

當然，按照往例，筆者仍然以比較另類的觀點先來介紹一下TCP/IP通訊協定是如何運作的！這樣才能了解架起各種不同大門的不變原理！首先我們先來複習一下網路卡的安裝問題！在硬體設定完成之後，接著就是設定網路通訊協定，在您加入TCPIP網路通訊協定時就有幾項重要的設定是和對外通訊有關的！第一項是NetMask(子網路遮罩)，第二項就是Defaultrouter(預定路由器)，如果您的電腦是靠著一台裝置於網路上的ip規路由器連外的，當然就要在此填入這台路由器；而如果您的網路只限於區域通訊，只要每台電腦的IP在同一個範圍內就可以不必設定這個Default router了！原來在每次TCPIP連線時，都可以有二種方式可以選擇：第一就是直接送對方，第二就是透過路由器送給對方，我們以EtherNet為例(這應該是最容易明白的方式了!)每次我們所發出的資料都是被拆成封包再送出的，這個封包大致上包括了四組重要的位址資訊：

TCPIP在乙太網路上

乙太網路上的封包結構示意圖

1	2	3	4	其它資料

1.目標機器的Mac address

3.目標機器的IP位址

如圖所示，在封包的一開始就是目標機器的乙太網路卡的Mac位址，理論上而言這是在區域網路上唯一的網路卡卡號，您的網路卡會分辨這個欄位，只要此欄的卡號是自己的，就把封包收入交由作業系統處理；而第二欄則是發送者的Mac位址，如此一來您的電腦才可以知道如果要回送訊息應該要回到那裡去；第三個欄位是TCPIP通訊協定封包特有的，也就是收訊者的IP位址，(如果這個封包不是TCPIP封包而是IPX通訊協定封包，這裡就是IPX的位址了!)，第四個欄位則是發訊者的IP位址，此欄位存在的道理和就如同第二個欄位一樣，在區域網路上，發訊者的卡號以及IP位址必須有一定的對映，一個IP只能對映至一個卡號，反過來，一個卡號卻可以對映至多個IP，因為在乙太網路上是以卡號為封包接收與否的第一道關卡，只要同一台機器上的作業系統有能力處理多個IP對映到本機上的情況，就可以運作正常(NT和各種Unix都有這種能力)，若是一個IP對映到了多個卡號，那可就真假難辨囉！這時作業系統就會發出IP衝突之錯誤訊息！TCPIP引擎會以一種名為ARP的方式來確認卡號以及IP的對映！如果您有裝設網路卡，在95的DOS視窗中執行ARP-a指令就會列出全部的對映了！

所以在同一個IP子網域下對於同一個區域網路的通訊非常簡易，只要把這些欄位填一填發一乙太網路封包就好了！然而現在有一點不好玩的情況：大多數的情形下不同IP子網路的連結應該都不是使用乙太網路，不是X.25就是其它的通訊協定，把乙太網路卡號送出來可是沒什麼作用的！(而且對外的專線還都是點對點的，可沒辦法像乙太網路大家併在一起用同一條線)，這個時候，很明顯地就得靠一台機器把封包轉換成專線上合用的格式再送出囉！所以只要是發給不同子網域的IP位址，您的機器就會在"目標機器網路卡號"的欄位上填入路由器的卡號，如此路由器的乙太網路界面就會收到這個封包，再利用目標機器IP的欄位決定這個封包應該送到那裡去、該怎麼送才對。

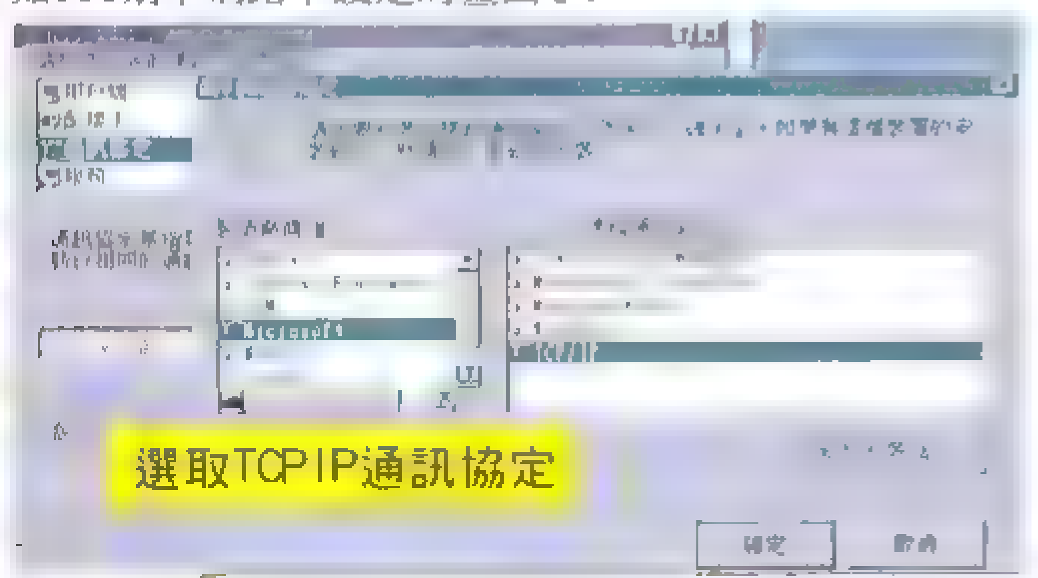
NetMask和子網路的關連

然而您的電腦是如何判斷這個封包要直接送或者是經由路由器轉送呢？答案就在這個NetMask上，基本上NetMask和IP可用區段是有一些業界規定的關連存的，比如說Class A的IP其NetMask通常是255.0.0.0，然而這些都要看您實際的網路架構而定，所以筆者目前就拿一般使用者會架出的LAN來做範例！電腦在發送封包前會把傳訊目標機器的IP和NetMask做一次二進位的AND邏輯運算，舉例而言，192.168.1.1和255.255.0.0做AND運算就是192.168.0.0，假定您的IP為192.168.1.1，要發送給192.168.2.5，NetMask為255.255.0.0，電腦會把您的IP和收訊者的IP同時和netmask做AND後加以比較，在此例中同為192.168.0.0

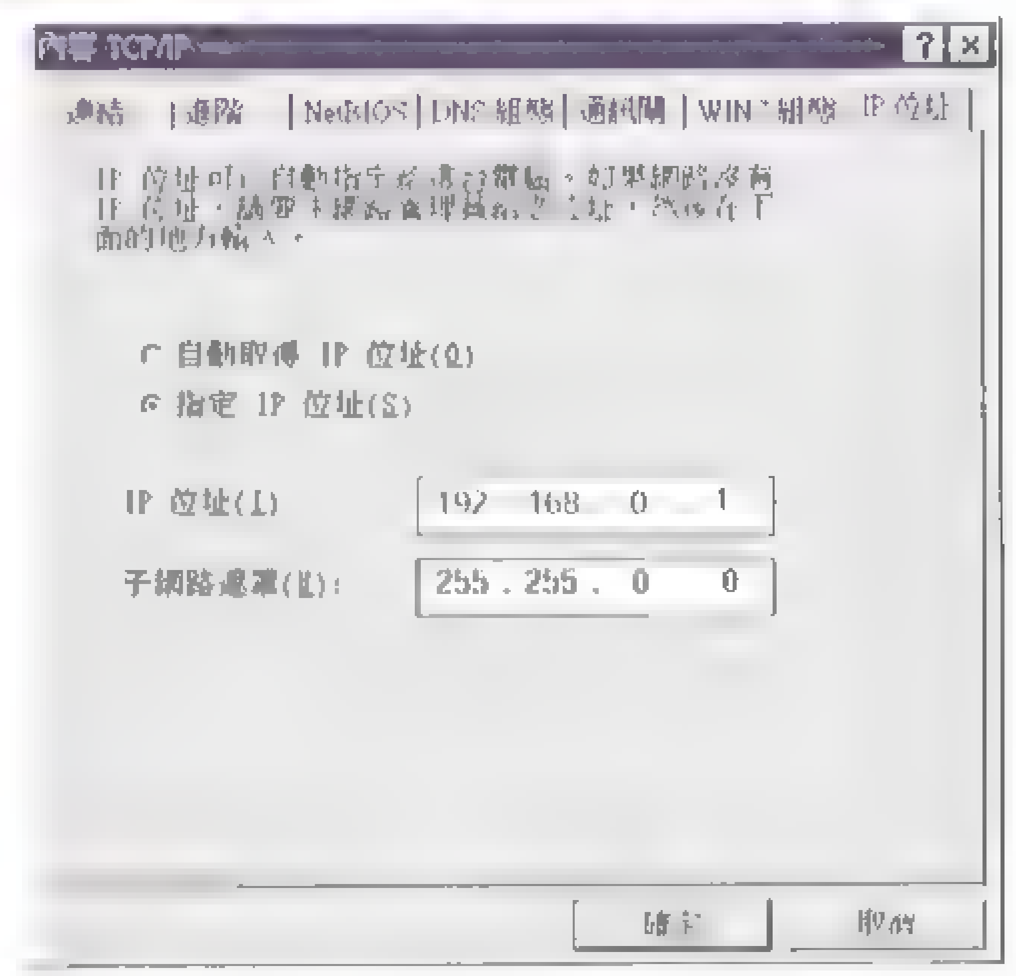
，即代表二者在同一子網路下，不會經由router代轉；而若是收訊者的IP爲140.113.23.3，做完AND後變成140.113.0.0就和192.168.0.0不同了，就必須由router代轉！可是這樣一來，您的router以及您的電腦IP，都必須是現有InterNet上"註冊有案、獨一無二"的IP，因爲router會把發訊者的IP原封不動丟出家門去，如果您的IP和別人有什麼衝突，或者是router沒有登記，那麼您的網路肯定別想通的！再者router對於封包的認知大多只做到判別來源及目標，只要一判斷出路徑馬上轉送，所以每一台機器的安全性就得自行負責了！這些使用條件對於某些公司以及個人使用者而言並不適合！所以在路由器之外，又出現了功能類似但是更加針對IntraNet加強過的產品，就是Firewall及IntraNetGateway之類的產品，這類的產品在轉送封包時會判斷許多的封包資料，可以認出這個封包是走TCPIP協定的那一個port，爲何種服務所使用等等，在轉送時對外也可以只使用一個IP，對內則可以由您自訂所謂的私有IP(反正在外界的使用者一定只能看到Firewall的IP，所以您自訂的IP怎麼訂都沒關係，別訂到連內部網路都不通就好了！)然而其實一般的FireWall產品對於內部的IP位置也有一些規定的，大多會要求您把電腦IP訂在192.168.*.*的範圍內，NetMask訂爲255.255.0.0，筆者認爲大家也照著這個要求去安排即可！因爲這個要求不但可以讓您的電腦受到Firewall全面的保護，也可以保證您的內部網路可以通！因爲在使用FireWall的情況下大多是沒有真正可連外的Defaultrouter的，如果您的NetMask和IP亂調一通導致"計算結果"認定須要router轉送，那可就很抱歉了！

架設Wingate－第一步

架設一個Firewall不太難，我們今天要介紹的就是很流行於小型使用者間的產品：Wingate，Wingate支援了Modem自動撥號、多人使用等等的基本功能，而且"破解之道"在TANet上也找得到，算是很好用的產品，若是您不註冊，它至少也可以讓二台電腦同時使用一台數據機連線InterNet！WinGate目前最新的版本是2.0e版，在http://www.itbiz.com/wingate/wingate.htm這個網頁中可以下載到最新的版本，而且也有其它的教學文件可供參考！當然，要架設起Wingate的系統須求有二：第一，您的區域網路TCPIP協定必須運作正常，家裡的每一台電腦都能用TCPIP協定互連；第二，您的對外線路數據機也沒問題；只要做到以上二點就可以很順利地裝起Wingate了！好現在回到第100期提過的網路卡安裝過程，我們在<控制台>-><網路>的地方雙擊滑鼠後即可進入如100期中網路卡設定的畫面了！



接著您只要再由Microsoft提供的通訊協定中選取TCPIP中來即可！如果您已經裝好了撥號網路配接卡而且已經設定了TCPIP通訊協定，您不必再選擇通訊協定，在您點取網路後就會看到二組TCPIP，一組連結到撥號網路配接卡，另一組則連結到您的網路卡，在連接至網路卡的TCPIP上面雙擊滑鼠左鍵，叫出此協定的內容。在爲家中多台電腦設定IP位址時，建議您由192.168.1.1開始設定(假設這一台電腦就是唯一一台連上Modem的電腦)，第二台就可以設定爲192.168.1.2以此類推，而子網路遮罩就設定爲255.255.0.0，通訊閘(在此也等於是GateWay，路由器，router)您可以填入該電腦自己的IP或者是連外電腦的網路卡IP，不填也沒差(反正填了也沒用)。至於DNS則不要啓用也不要填，除非您在家裡已經架起一台區域端的DNS伺服器(如果您有這種功力，大



概也不必看這篇了)，否則在此亂填會造成每次連線都奇慢無比(因爲系統會花掉一堆時間嘗試在和DNS伺服器溝通)。在每一台電腦設定完成重開機後，您就可以開DOS視窗執行以下指令：ping 192.168.x.y(也就是填入家中其它電腦的IP)，只要看到有回應，就代表網路正常，如果看到Request Timeout的回應，則代表網路沒有通！(這時就得慢慢檢查了！)好的，現在我們可以發現我們對外的電腦在連上對外網路(比如連上HiNet)時就會有二個IP！對外的IP是由ISP公司給您的，對內的IP就是您自己定的，然而這二個IP有沒有可能一樣呢？當然有可能囉！要是您的ISP也是使用Firewall來做爲撥接線路對外大門而且使用的IP範圍和您使用的相同那麼就有可能一樣了！這個時候最好把您內部網路卡使用的IP改掉，否則Wingate不知是否可以運作正常！在此例中如果ISP分給您的IP不巧正好是192.168.1.1，那麼您這台對外電腦連結到網路卡的TCPIP中的IP位址就請改填爲其它在192.168.*.*範圍中的其它一個IP即可！

基本上Wingate能夠處理的網路服務並不算非常多，所以一般ISP不會使用，但是對於個人使用者來說應該都足夠了！Wingate只對於它認識的網路服務進行封包代轉，而且所使用的方式大多是須要由應用程式自行支援的方式，而不是在更底層由系統決定的方式，這個方式有好處也有壞處，好處是您的電腦不必是router，您家中的每部電腦其中defaultrouter的設定也不必理會它，而壞處就是遇到Wingate不認識的服務或者是應用程式不支援時，Wingate可就束手無策了！就是因爲這個原因，所以大多數的ISP都不會使用這類的FireWall來找客戶麻煩，大多數ISP的Firewall都是要設定爲客戶的default router來動作的，只是這個設定的動作都由PPP連線時完成了，客戶一點也感覺不到！舉例而言，如果您的Netscape不設定proxy，Wingate就無法幫您代轉，網路就像不通了一樣，然而一般ISP用的Firewall則不須要設定Proxy，但是您系統中的defaultrouter一定會設定爲這台Firewall。話又說回來，Wingate其實也提供了非常多的連線方式，我們現在就來看看Wingate的安裝及啓動步驟吧！

在前一張選單中點取advanced WWW或FTP服務即會出現本選單。本選單功能是爲了讓您設定WWW及FTP proxy，其中，Wingate本身即爲Proxy伺服器，但是由於網路位置的關係，所以在對外時最好還是利用您的ISP設立的Proxy伺服器來對外連線！

勾選Enable...的框框，並在下方的server及port欄位中填入ISP的Proxy伺服器資料即可使用此功能。

此欄位填入Wingate的http Proxy要設在那一個port，一般是80，但是如果您的電腦上正好也有設立在80的服務(如WWW伺服程式)，就要用此功能避開

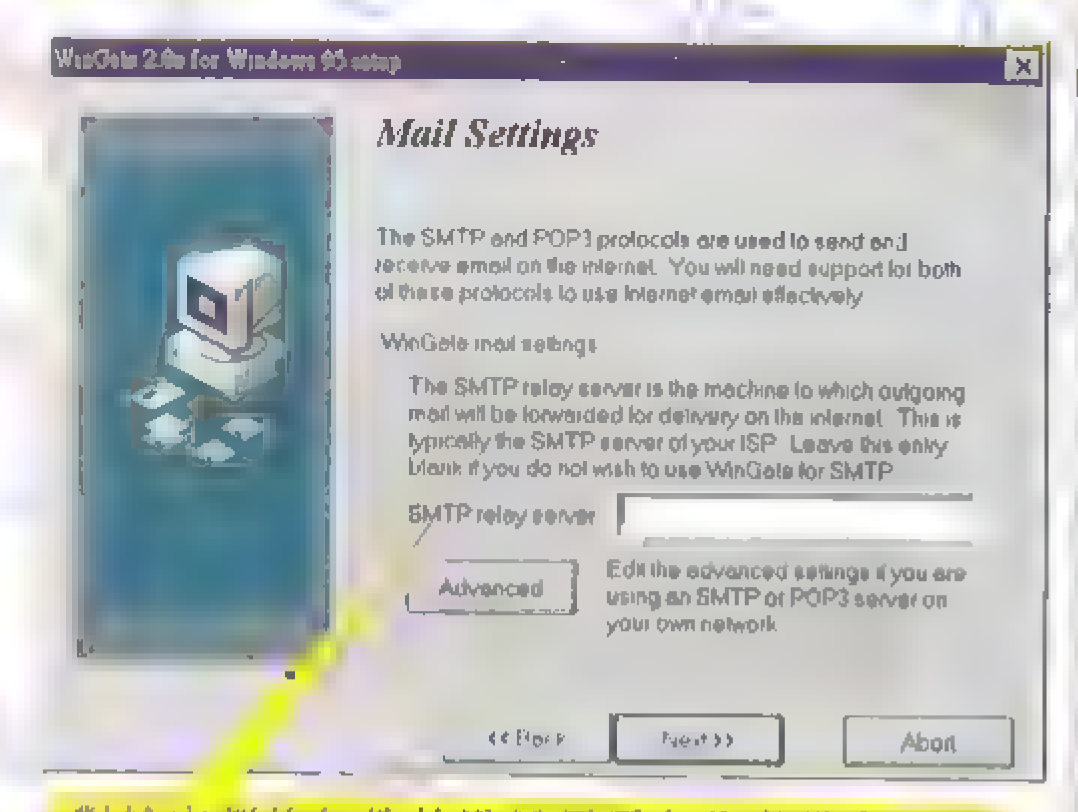
在執行了Wingate的Setup程式後即會出現如上列的幾個選單，基本上除了Advanced WWW Service及Advanced FTP Service要稍微注意之外，其它的都照著步驟填入即可！這二張選單是爲了讓您的Wingate在對外連線時也配合您的ISP提供的Proxy Server使用的。

接下來是填入DNS伺服器的IP，其實這個選項只是爲了使用SOCK4的應用程式而填的，不過您還是填入您的ISP所給您的DNS伺服器IP吧！

接著就是設定Cache的工作，這裡的cache就是Wingate的Proxy伺服器暫存檔案的空間大小，一般而言在100MB之內即可，不必太大，按一般使用者的情況留得大也不會變快多少。接著，Wingate設定程式會問您WinGate Client的IP及Hostname，也就是填入您的網路卡的自訂IP，這樣就可以讓您經由區域網路來設定Wingate了！由於自架的LAN上沒有DNS，所以主機名稱填了也沒用。

基本上設定到此重要的選項都已經選定了(有關於註冊的問題，上BBS找找一定會得到解答)，安裝也大致上完成了。在安裝完成後您只要啓動Start Wingate Engine即可以啓動WinGate，但是到此爲止還有一個重要的設定程式來設定Wingate的功能，也就是GateKeeper這個程式。這個程式的啓動非常XXOO，第一次進入時它會問您管理者(Administrator)密碼，由於是第一次用，所以當然沒有密碼，請直接按下Enter跳過，接著系統會在一些提示選單後請您重新設定Administrator密碼，在這時，舊密碼那個欄位仍然不要去填(否則保證修改失敗)，在NewPassword和Confirm二個欄位中填入您想用的密碼即可！

Wingate大多使用Proxy的方式提供轉送的服務，另外則是使用NEC公司大力主導的SOCKS server代轉規格。在最近的版本中則又再加入了RealPlay及VDOLive的Socks代轉支援，所以由WWW, FTP, E-Mail, Telnet到最新的多媒體資料傳輸都支援了！對於商業用途或許不夠，但是對於一般玩家們而言則是綽綽有餘的了！圖中所示就是第一張設定的功能表，將您所須要的功能打勾即可安裝。



對於內部的信件外送只須要在此處設定正確即可以正常動作。在這裡須要填入的就是轉送信件的伺服器，就如同您在Netscape中填入的SMTP伺服器一樣，一般而言就是您的E-mail位址中位於'@'符號後方的機器名稱。

Wingate的程式沒有前置式的設定功能，而是利用GateKeeper透過網路來設定的，所以要先啓動Wingate之後才能利用GateKeeper來設定，您如果一時之間忘了是否有啓動Wingate，您可以執行Wingate中的一項功能叫做Query Wingate Engine的程式，這個程式會回報您Wingate是否已經啓動，在啓動Wingate後即可執行GateKeeper來進行設定管理了，啓動GateKeeper時程式會問您Wingate裝置在那一個IP那一個port，只要您前面安裝時的參數是正確的(通常預設值都是正確的，除非您在安裝Wingate後您的電腦又改過IP了。GateKeeper可以設定的功能有很多，如圖所示，設定的種類在畫面的右方，而左方則是目前的線上使用者列表，當然，您可以利用這裡的功能把線上的使用者踢掉，也可以設定使用者的帳號及密碼，這個使用者帳號及密碼是爲了SOCKS代轉功能而設定的，其它的代轉功能

WWW Proxy Server Properties

Policies | Non-proxy Requests | Connection | Logging

Connections to servers are made:

- Directly
- Through cascaded proxy server
- Through SOCKS4 server
- Through HTTP proxy with SSL tunneling su

Server

Port 0

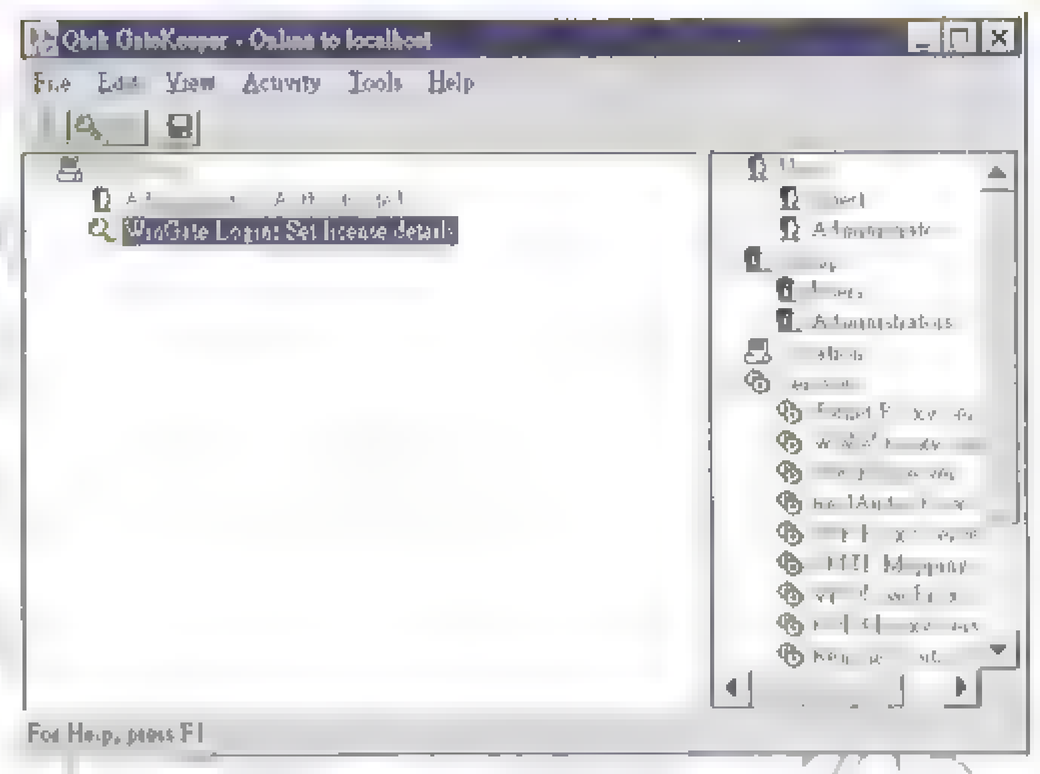
WWWProxy[illegible]，Wingate[illegible]套Proxy程式[illegible]proxy或SOCKS[illegible]ISP的WWW Proxy[illegible]

在GateKeeper中看到的項目都可以使用滑鼠右鍵或連擊二下去設定，然而在右方的service設定中卻有著許多最重要的設定！如果設定錯誤，您的網路功能就不能動作了！現在來看看設定的原則。

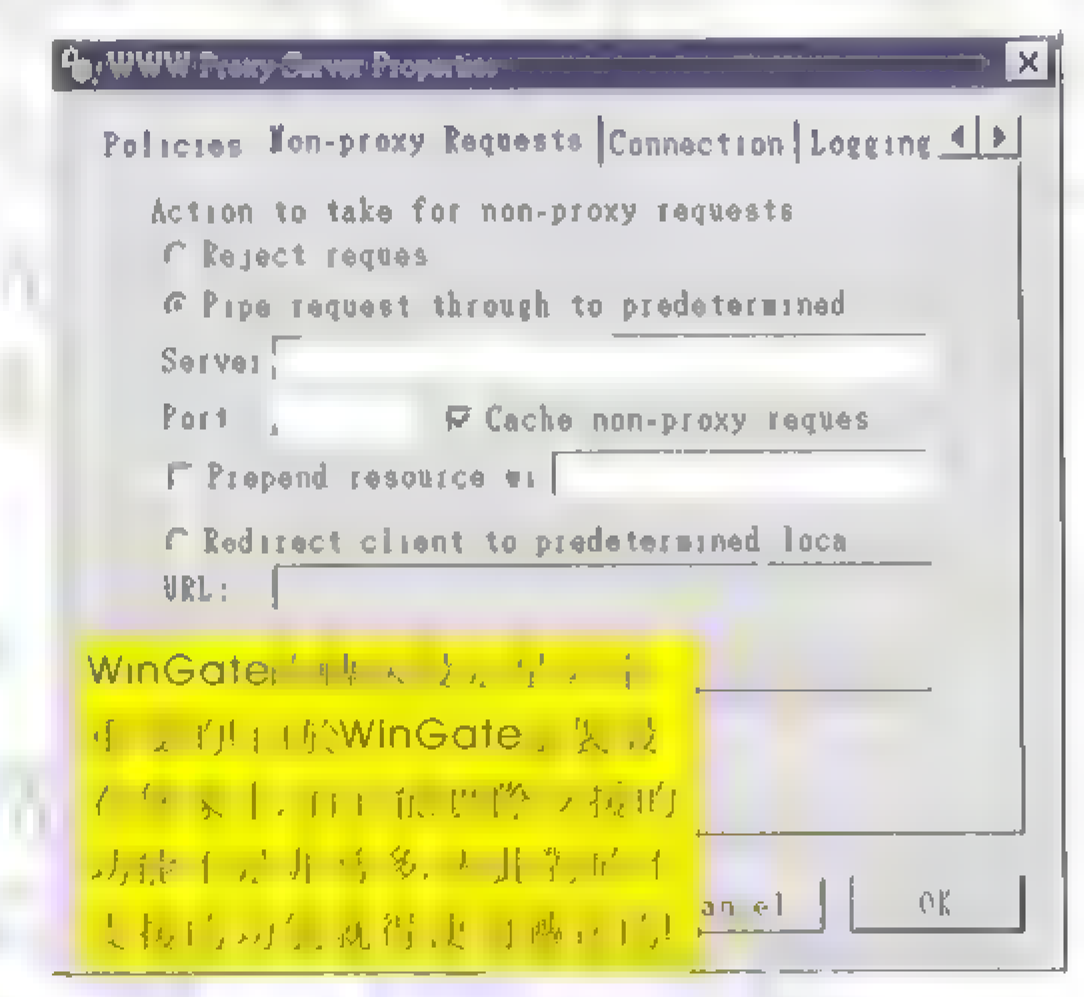
鎮網之寶 - 乾坤大挪移

話說張無忌練成乾坤大挪移之後，各種神乎奇技的打鬥方式真是把武林人士搞得昏頭轉向！明明大伙用劍陣圍攻張無忌一人，偏偏劍就不聽話，老是招呼到自己人身上，更甚者，發出去的掌力遂被東引西引地被用來打自己人，結果張無忌不花什麼力氣就把一堆人打得團團轉！Wingate不巧也是靠這招乾坤大挪移生存的！所以在設定上各種訊號轉送一定要設定正確來！只要轉送目標設定正確，就能如常地讓家中每一台電腦使用各種網路功能！

首先我們先看看WWW Proxy設定選單，此選單中的cascad proxy我們已經解釋過是利用上一層的proxy伺服器幫Wingate代轉網路需求，而這張選單中另有一項是non-proxy requests就是說要是您家中的某一台電腦如果不小心在HTTP要求上送出了一個新規格的要求訊號，是Wingate內建的Proxy程式認不得的應該怎麼辦？預設值是Rejects Request，不理你是也！這樣網路不就

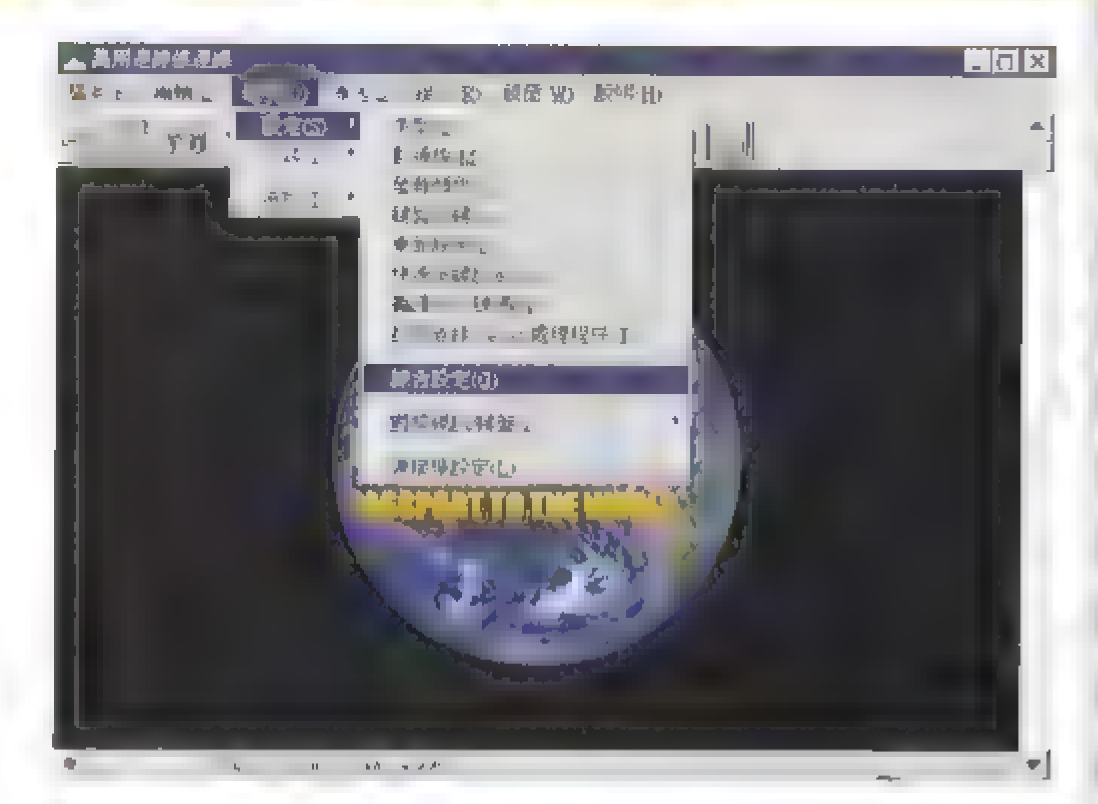


並未使用到，然而在自己家中似乎也沒什麼必要設定起這種功能才是！

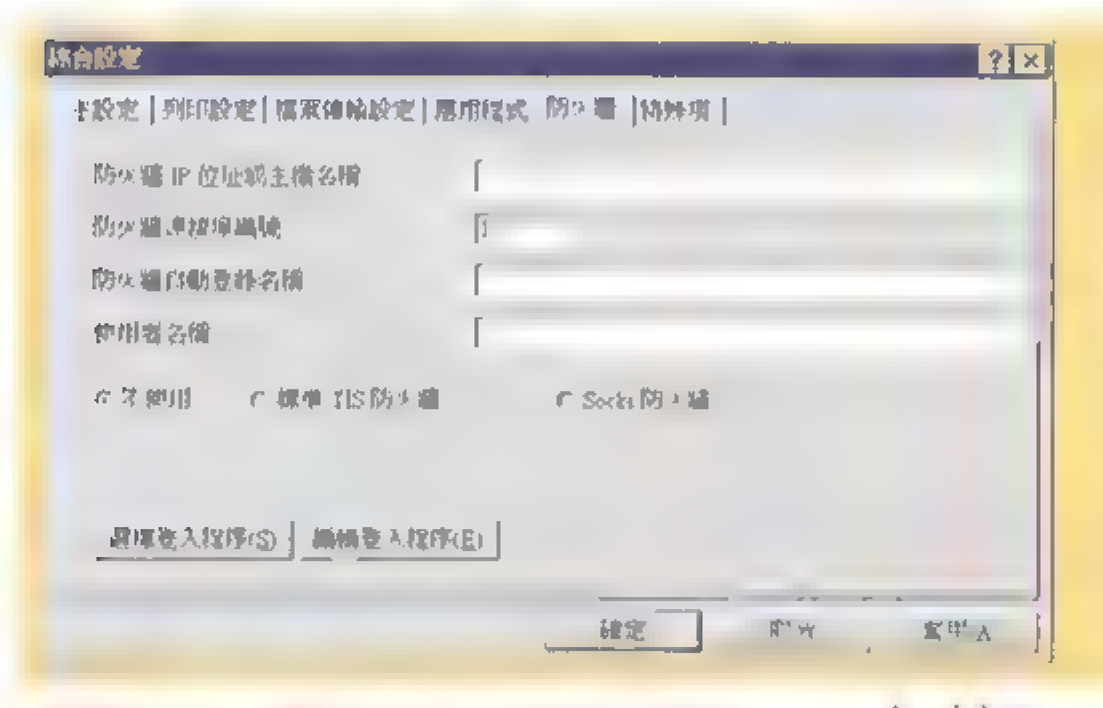


如同斷了一般嗎？所以我們就點選Pipe Request through選項，這樣Wingate就會裝成不知情直接把這個要求訊號轉送到在下方的欄位您所指定的機器上！這樣一來，只要這台機器能夠處理此一要求訊號，您的網路就可以暢通無阻了！那麼這個WWW Proxy中的Pipe Through中該指定那個倒楣鬼來負起這個責任呢？不用說，當然是您ISP的WWW Proxy伺服器囉！然而還有FTP Proxy呢？在FTP Proxy中，由於WinGate似乎沒有FTP Proxy內建功能，全部都得利用代轉的方式，所以在這裡設定的伺服器也一樣是您ISP的WWW Pxory伺服器！連Port也是一樣的，而在loacl端這裡的Port您可以使用預設值，port21。Mail的部分是很多人常常會搞定的地方，實際上就是在non-proxy request的轉向設定沒弄好！我們先來看看有關Mail的部分，第一個就是將信件外送的部分，SMTP Mapping，您只要在這個欄位中填入ISP幫您發信的工作站即可，如HiNet的使用者可以填入ms1.hinet.net，就和您在Netscape等Mail程式中所填入的是一樣的！而收信的部分POP3 Proxy server就要填入您的收信機器了！很明顯的，如果您家裡的另幾台電腦想用另一台機器來取信那將是不可能的事！因爲Wingate會把POP3要求全部轉向到您在此指定的機器去！

Netscape很簡單，您只要把家中其它電腦的Netscape或IE等等流覽器的Proxy伺服器設定改過即可啦！把http proxy改成裝Wingate的機器(在文中所建議給大家的例子是192.168.1.1，在本段之後都以此為範例，請大家變通一下即可)，把Port改成您設定的Port(預設值就是80)，再將其它的Proxy也改成相同的設定即可！而因為我們有設定FTP Proxy，所以您在此也把流覽器中的FTP Proxy設定改為192.168.1.1，Port號碼填上21即可！而讀信程式中的POP3 server也填入192.168.1.1，port 110，SMTP伺服器也填入192.168.1.1，如此一來就可以利用Wingate的乾坤大挪移來代轉了！而News的讀取就得看讀News的程式是否支援SOCKS代轉伺服器了！如果支援的話，在News讀取程式中輸入192.168.1.1即可使用了！SOCKS伺服器其實還算流行(NEC大力推動嘛！)，而且只要支援SOCKS伺服器，幾乎什麼網路服務都可以代轉，我們現在再來看看最一般的telnet程式！您可以直接telnet到192.168.1.1，然後就會出現Wingate>提示號，直接在此輸入您想連到的機器IP或HostName即可！然而筆者

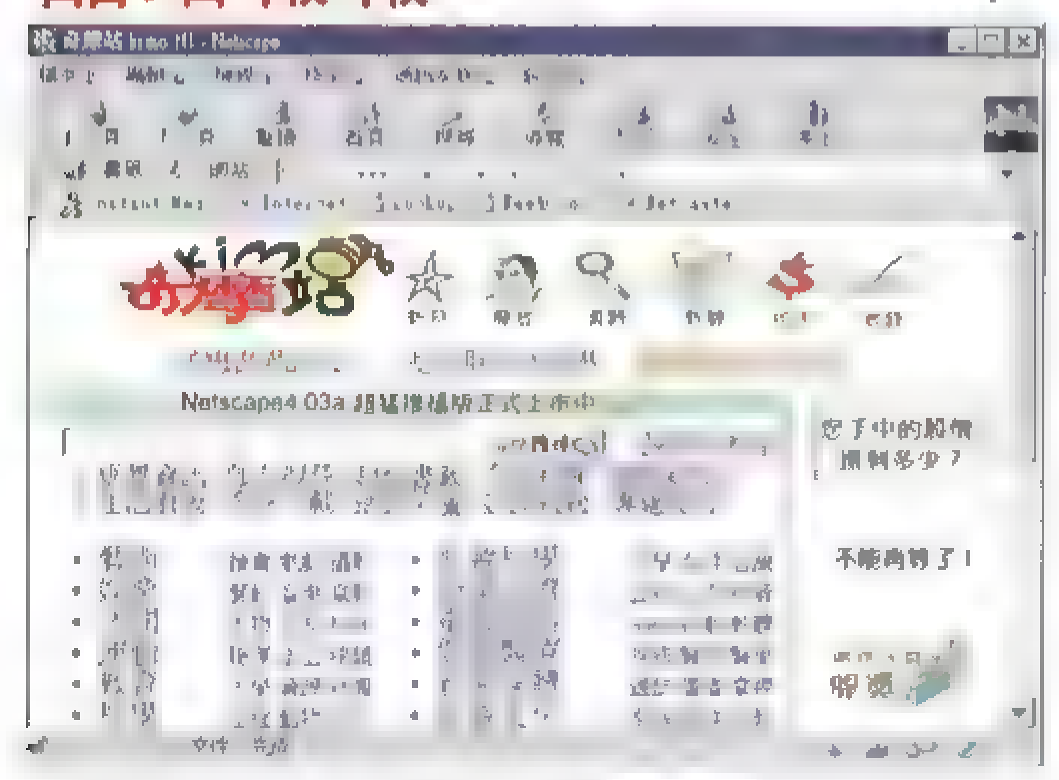


試過許多telnet程式發現這裡的終端機型態設定怪怪的，有些鍵會不能用！(有時連enter都得用Alt-10代替，也就是按著Alt不放，再到鍵盤最右方的數字盤去按1,0二個鍵，再放開alt)，所以筆者建議使用SOCKS來連線會比較少麻煩一點！我們現在拿Netterm來做示範，看看SOCKS防火牆要怎麼使用！

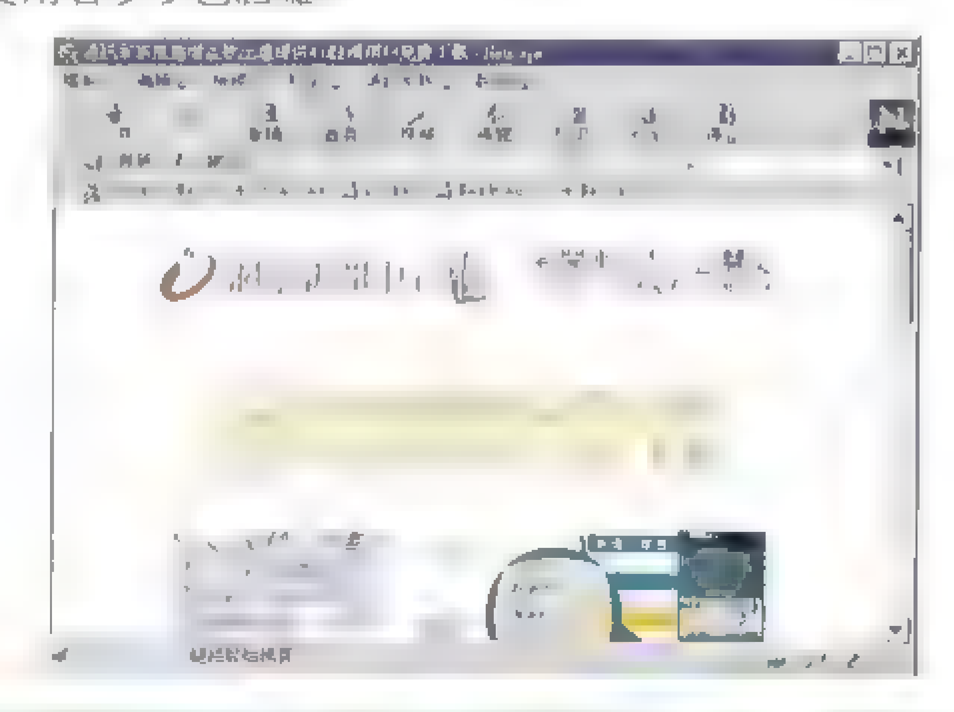


首先，在啟動Netterm時選擇如右上方照片中的選項<選項>-><設定>-><一般設定>，即可以看到如左方圖片所示的設定畫面，請您在防火牆IP或主機名稱中填入您裝設Wingate的機器IP，此例中即為192.168.1.1，Port號碼不變，而防火牆種類則選擇SOCKS，只要您沒有使用帳號管制設定，就可以不必去理會防火牆帳號等等問題了！在這樣設定過後，您即可以像以往一樣地使用Netterm了哦！(只不過您每次連線記錄都會被GateKeeper表示在螢幕上)，使用SOCKS連線時在第一次連線會讓您等個十秒左右才會通，可別以為網路斷囉！

酷站報報- KIMO —http://www.kimo.com.tw/



本期為您介紹的網站可以說是非常知名，但是也很多人不知道的-KIMO網站，為何如此呢？原來KIMO乃是由網景公司主導，結合了國內多家網路媒體公司，雜誌社，出版社，新聞單位連合成立的網站！它主要的目的乃是提供網路使用者一個全面性服務的網站，從商業活動，藝文消息，科技新知，到各種八卦新聞，網站搜尋引擎，網景公司最新消息發布等等，可以說是包羅萬象！而且更<可怕>是網站內容隨時都在更新！簡直就是網路上的日報、晚報再加上新聞快報！最近還開始為股友們服務起來了！(http://stock.kimo.com.tw)所以這個站等於是好幾分報紙的分量！可謂份量十足！只要您裝上Netscape最新版本，就會自動把網址設定到這裡，一進入就連線過來！然而IE的使用者恐怕就得"道聽途說"或亂逛一通才能找到了！當然，本站既然是由MSIE的死對頭所設立，上面的設計及言論多多少少會諷刺一下MS......請各位IE的愛用者多多包涵囉！

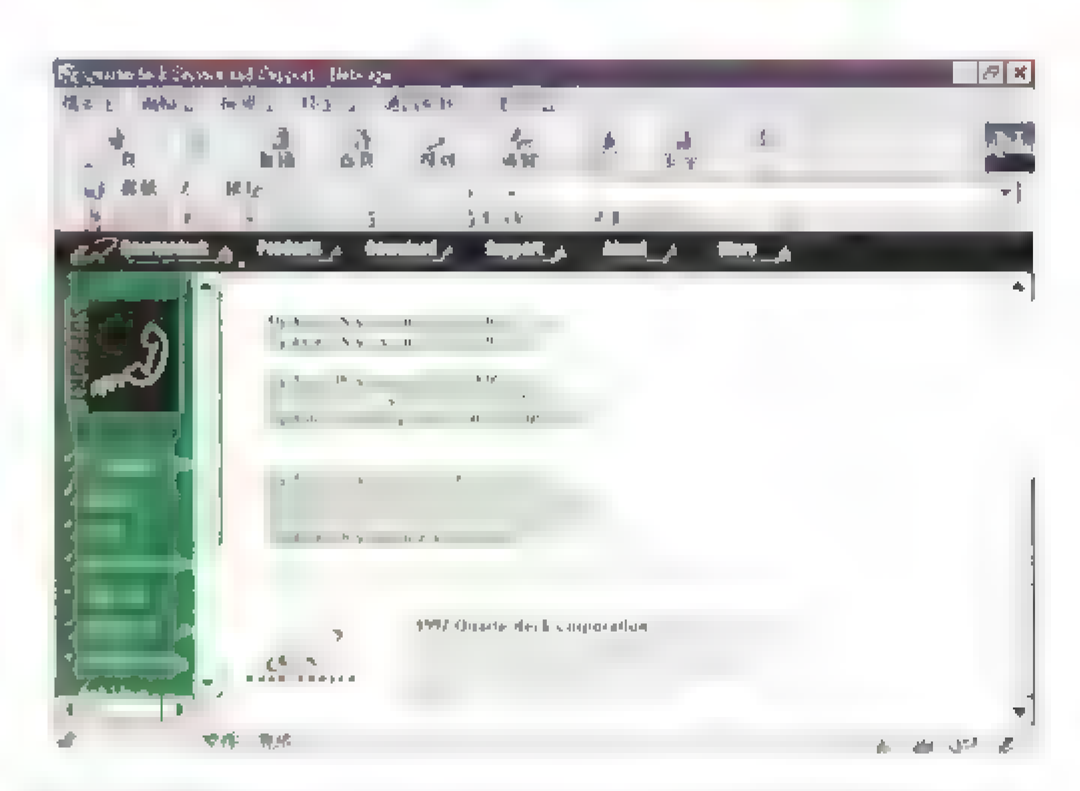


95媚登峰

生蠔法蘭克

首先更正上期一個打字上的錯誤，話說上個月生蠔法蘭克半夜趕稿趕得很高興，一邊想著過年，一邊打字，口水不自覺....哦..是手指不自覺地就把CleanSweep(清掃乾淨)打成了CleanSwap了！一直到出刊後才猛然發現這種怪事，在此特向各位讀者致歉！

在上期只有略爲提到一下CleanSweep對於95的功用，在這次我們就來將CleanSweep所有的功能做個介紹。CleanSweep最近出了Delux(豪華版)，改良了許多的功能，也正式支援Win95的所有特性，而且在QuarterDeck公司的網站上仍然有體驗版可以提取，請前往http://www.qdeck.com/看一下有關於CleanSweep Delux的公告即可！然而舊版的CleanSweep其實就已經足夠大家試"玩"一番了！以目前台灣地區常見到的許多版本(US2.xx版)在使用上都有一些問題，在分析硬碟檔案結構時往往會產生錯誤導致

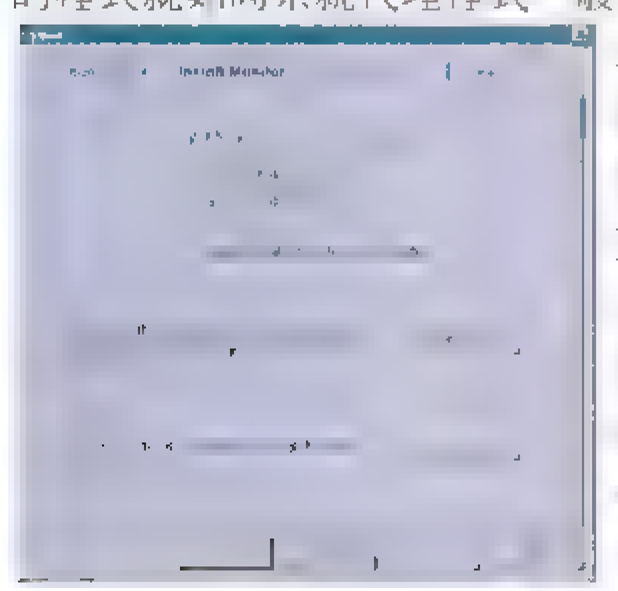


程式被關閉，而且Usage Monitor也常常會當掉。所以QuarterDeck公司也出了更正版，在http://support.qdeck.com/按下左方Updates的功能即可下載更正版！(由於本網頁是使用MS ASP製作，所以這是唯一進入下載畫面的方式，可別怪筆者又讓您多傳一張網頁哦！)

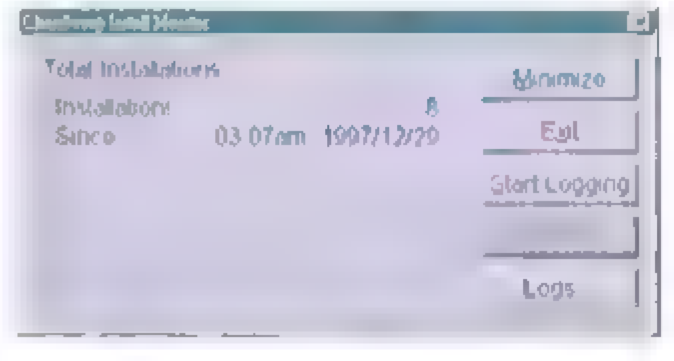
CleanSweep的KGB - Install Monitor

Cleansweep的功能雖然很多，但其中最有效而且最重要的應該算是Install Monitor，這個用來監控軟體安裝步驟的程式可以紀錄下安裝程式在系統中所進行的任何改變！無論您安裝任何的軟體，都可以製作成紀錄檔。Win95的許多應用程式最讓人受不了的一點就是會在系統目錄中留下一堆DLL檔，而且反安裝的時候又爲了怕有其它軟體使用此DLL檔中的功能而不敢砍除，多來幾次之後，Win95系統目錄就會變得非常大！如果能夠使用CleanSweep的Install monitor即可以按紀錄完全砍除不該存在的檔案了！Install Monitor如果在系統安裝完成後立刻裝上的話，系統的各種變化就可以一目了然了！

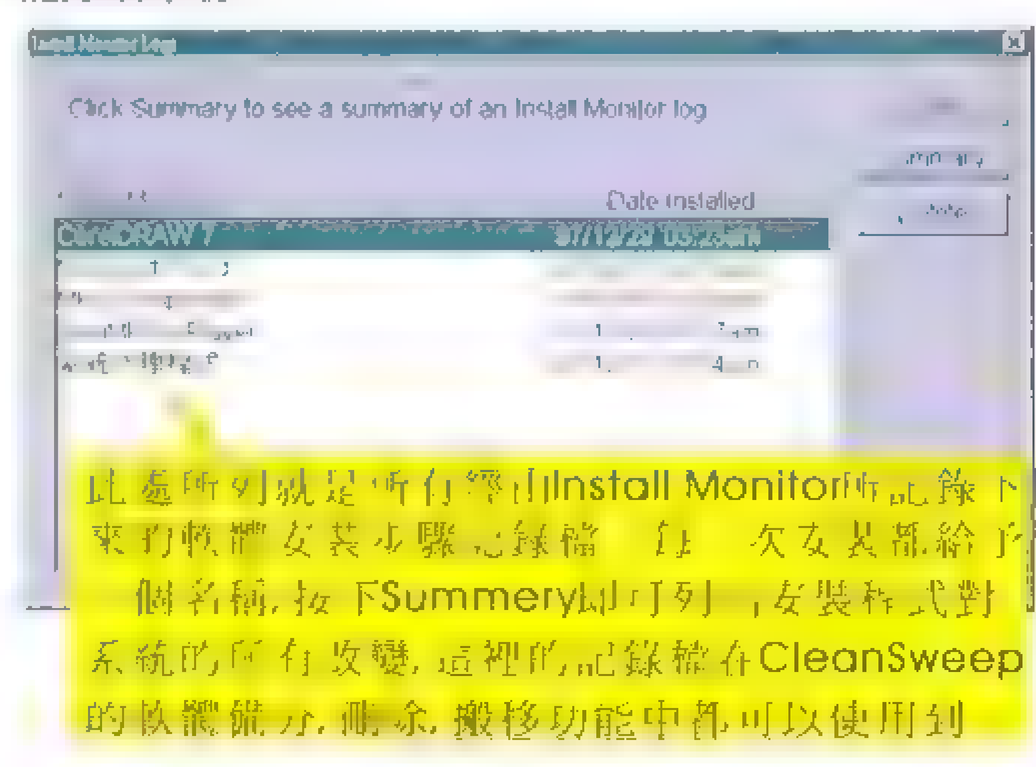
在CleanSweep安裝好後，請在Option->Configuration中選擇在一開機就載入Install Monitor即可以在之後每次開機即自動啓動，而啓動後的程式就如同系統代理程式一般，會在開始功能棒的最



右方出現圖記，雙擊此圖記即可叫出程式的畫面。Install Monitor的記錄功能有二種啓動方式，第一種是當您指定的檔案被執行時即自動記錄(如一般的安裝程式大多名爲setup.exe)，而安

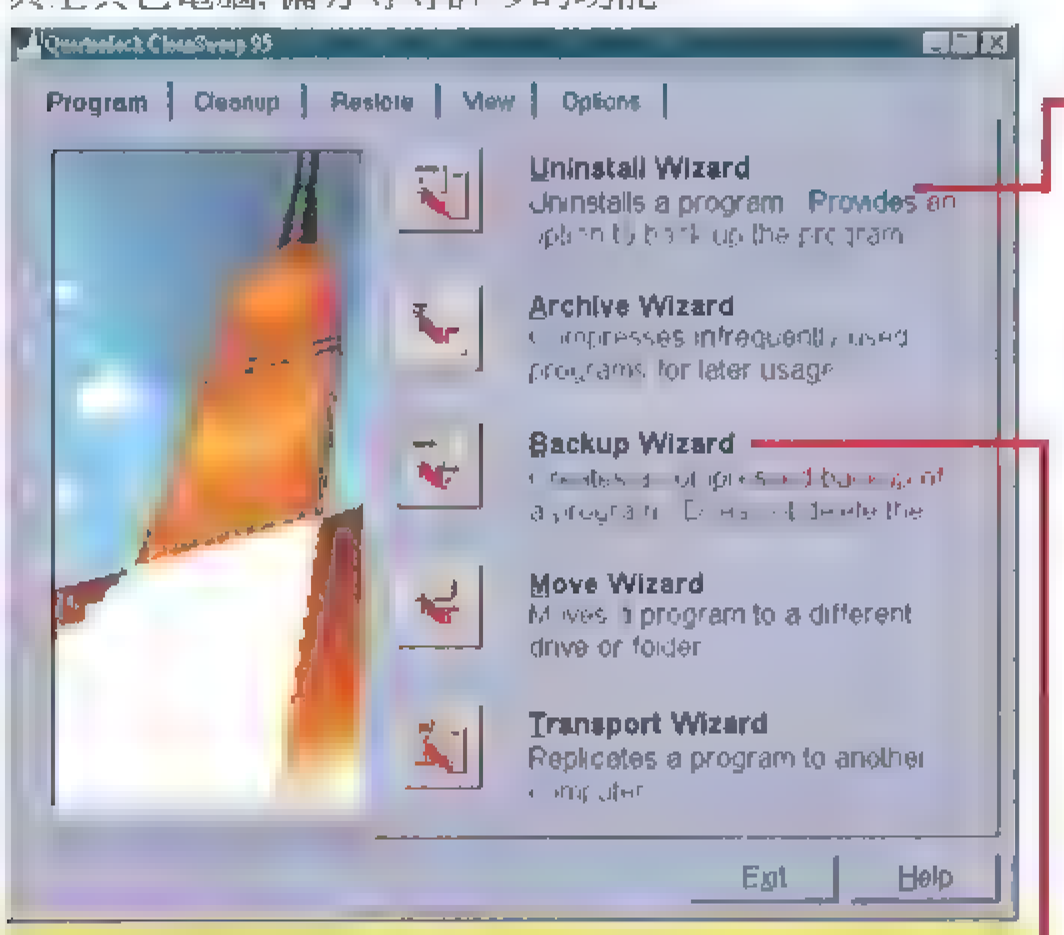


裝監看程式判斷此程式是否爲安裝程式的方式是利用一個內建的資料庫，只要列在此資料庫中的檔名都會被認定爲軟體安裝程式，您可以按下Names按鈕編修此一資料庫。您當然也可以使用手動的方式開始或停止記錄，按下右方的StartLogging按鈕即會開始記錄，此時監看程式會先消失，讓您執行軟體安裝程式，在您安裝完想安裝的軟體後，即可以再於開始功能表右方的圖記叫出安裝監看程式，按下StopLogging即可停止記錄，並爲此次的記錄檔命名



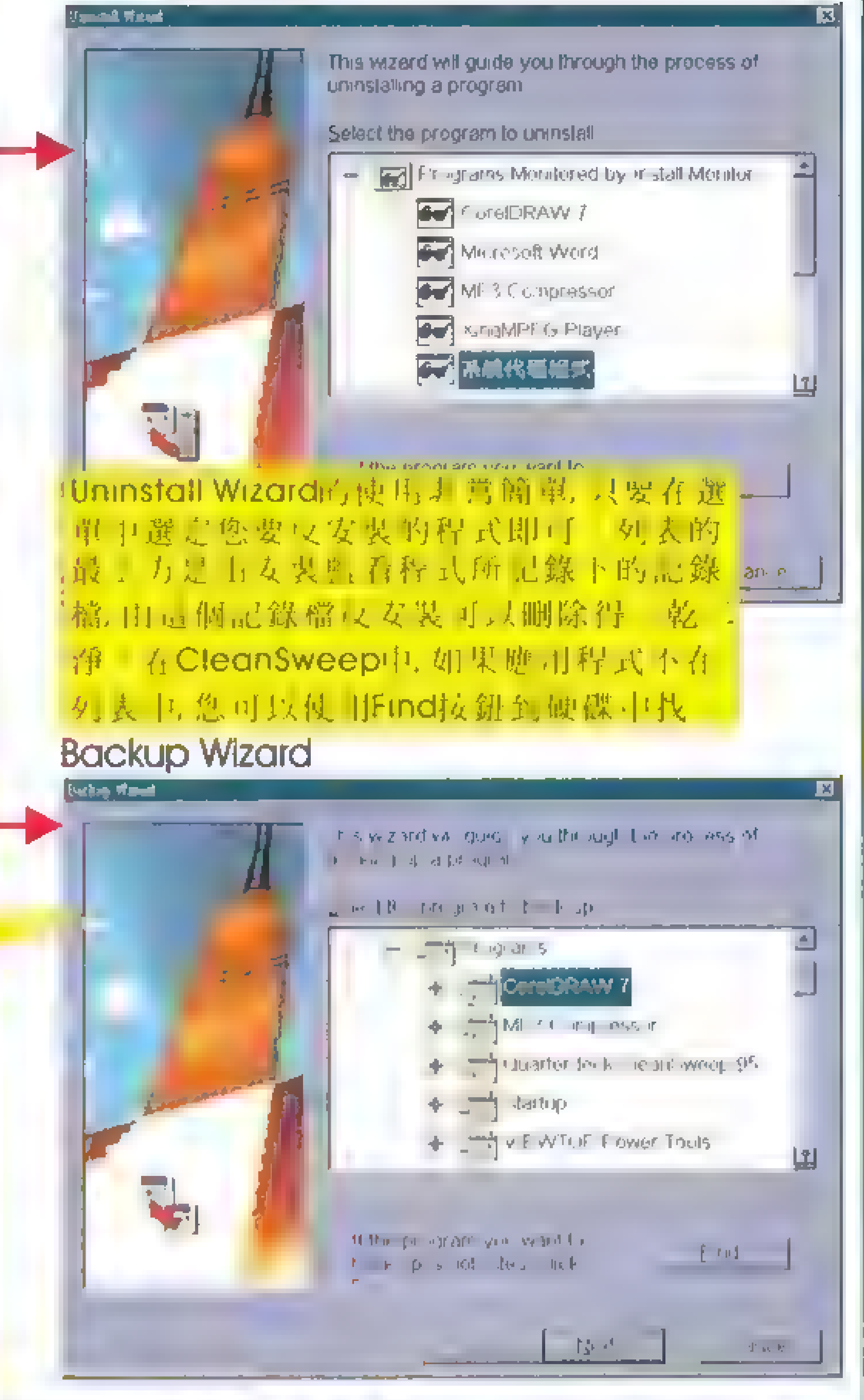
此處所列就是所有經由Install Monitor所記錄下來的軟體安裝步驟記錄檔，每一次安裝都給予一個名稱，按下Summery即可列出安裝程式對系統的所有改變，這裡的記錄檔在CleanSweep的軟體備份、刪除、搬移功能中都可以使用到

安裝完CleanSweep後的主要程式即是CleanSweep95，此程式提供了應用程式搬移、刪除、拷貝至其它電腦、備分等等許多的功能。



Backup Wizard, Move Wizard和Transport Wizard都是應用程式管理用的，Transport Wizard可以將應用程式從某一槽搬到另外一槽，如果您某一個槽容量已經不足即可以使用此功能將一個槽空出來

Backup Wizard和Transport Wizard動作的原理差不多，Backup Wizard可以將您選定的應用程式備分壓縮成一個檔案，等到您想還原時，就可以由此還原，而Transport Wizard則是先將應用程式壓縮備分成一個搬遷檔，您可以將此檔拿到另一台裝有CleanSweep的電腦去，使用Restore功能將這個應用程式安裝到指定目錄去，這樣您就可以輕易地在您的電腦之間轉送應用程式了！



Uninstall Wizard的使用非常簡單，只要在選單中選定您要反安裝的程式即可，列表的最上方是由安裝監看程式所記錄下的記錄檔，由這個記錄檔反安裝可以刪除得一乾二淨。在CleanSweep中，如果應用程式不在列表上，您可以使用Find按鈕到硬碟中找

CleanUp功能選單，此選單專門用於清除各種硬碟中占有不必要空間的多餘檔案！

Duplicate File Finder可以找出您硬碟中所有檔名重複的檔案，如果它們其中有一分是沒有用的，那麼CleanSweep會建議您將它砍了！這個功能基本上一般使用者不大會用到，但是如果您的電腦是和家人共用的，那麼就難保不會到處都是重複的檔案了！

Redundant DLL Finder可以找出系統中功能重複(但是版本可能不同)的DLL檔，這對於安裝了很多應用程式的人特別好用！Win95的應用程式往往會帶了一大堆功能重複的DLL檔在您的硬碟各處，如果您裝過像DirectX、各種多媒體應用程式等，一定可以"挖"出一大堆的重複DLL檔。

微軟公司出的作業系統雖然在某方面好用，但是往往有一些出乎意料之外的問題存在，因爲目前所使用的程式執行方式，以及檔案系統等架構，除了少部分NT程式外，大多數都還是沿用DOS下的老方式，這也造成了系統愈長愈大，目錄愈來愈亂等等毛病！前一陣子在本雜誌的Q來A去中曾有讀者爲了開機很慢傷腦筋，這大多是因爲您的系統中安裝了太多的應用程式及物件，造成您在開機時系統要分析的Registry檔可能高達數MegaBytes，而且系統還得順便載入許多DLL檔，就算是如筆者使用上百MB的RAM，在系統沒有大清理前也是有這種討人厭的現像！所以找一套可以對系統進行大清理的程式其實是很重要的！(以往的使用者通常會受不了而忍痛重灌系統)，當然，CleanSweep如果能在系統一裝好就立刻裝上的話，那是最有效果的了！

MegaDisc小棧

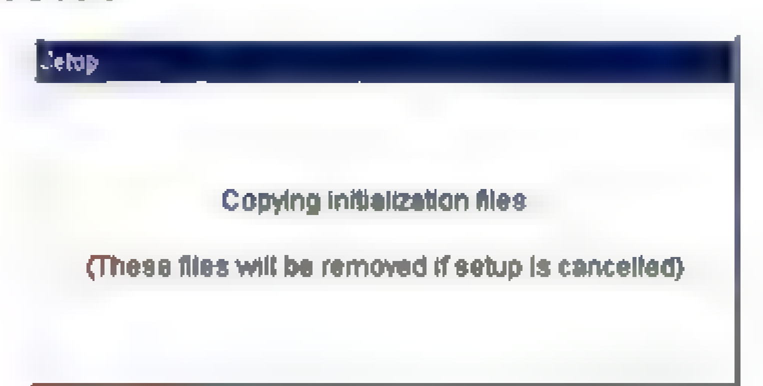
指引

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

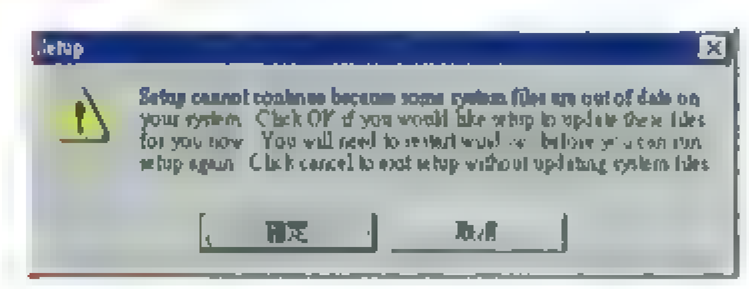
MegaDisc 安裝說明

步驟(1)

首先，打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



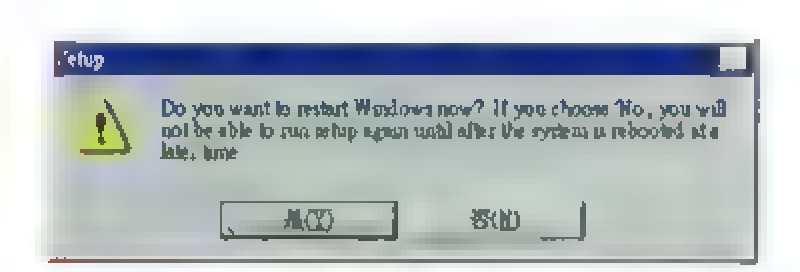
步驟(2)



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3)。

B.訊息內容：按下“確定” 因為你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下“取消”－不更新且離開。

→請按下“確定”進行更新，接著會出現下個訊息



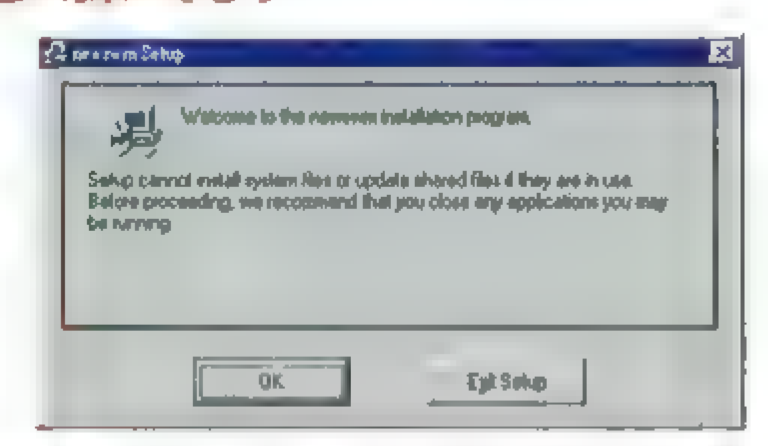
訊息內容：

按下“是(Y)”－重新開機

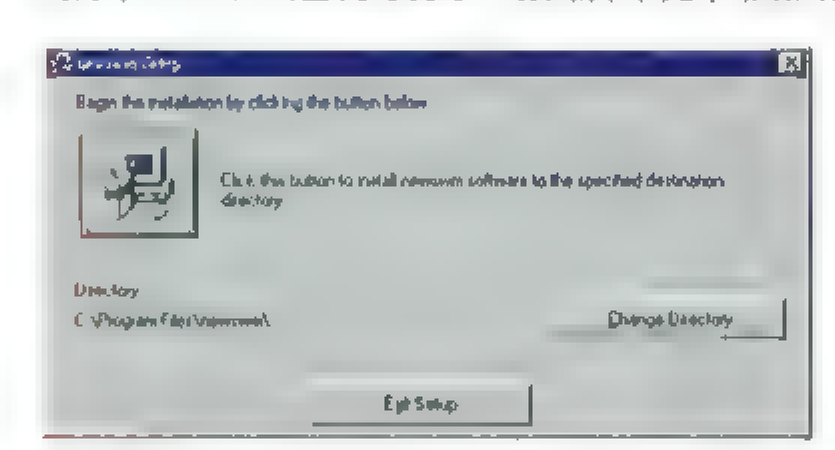
按下“否(N)”請在您重新開機前，無法繼續安裝。

→請按下“是(Y)”重新開機，開機後再次執行“setup.exe”重新安裝。

步驟(3)



→按下“OK”進行安裝，接著出現下個訊息。



※說明：“安裝圖示”－按下此圖示鈕進行安裝。

“Change Directory”－更改您所想要安裝的路徑。

步驟(4)

安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的“newswm.exe”檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

> 注意事項：“開始”→“設定”→“控制台”→“顯示器”→“設定”建議將“桌面區域”調成“640×480”，若要使用“800×600”，請把“字型大小”改為“Small Fonts”(“Large Fonts”會造成圖片與按鈕不對位)。

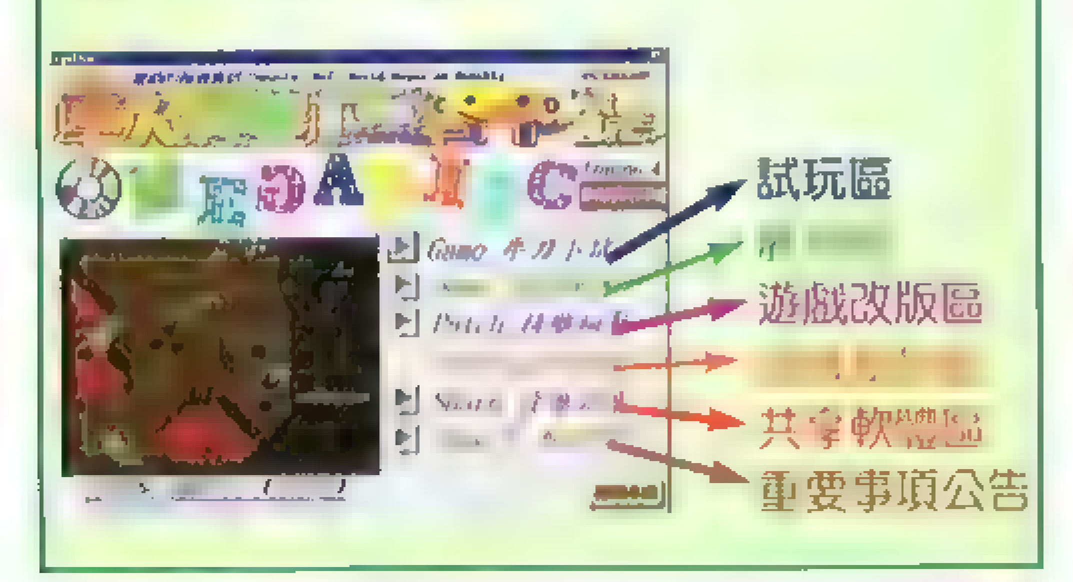
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啓動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啓此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswin.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

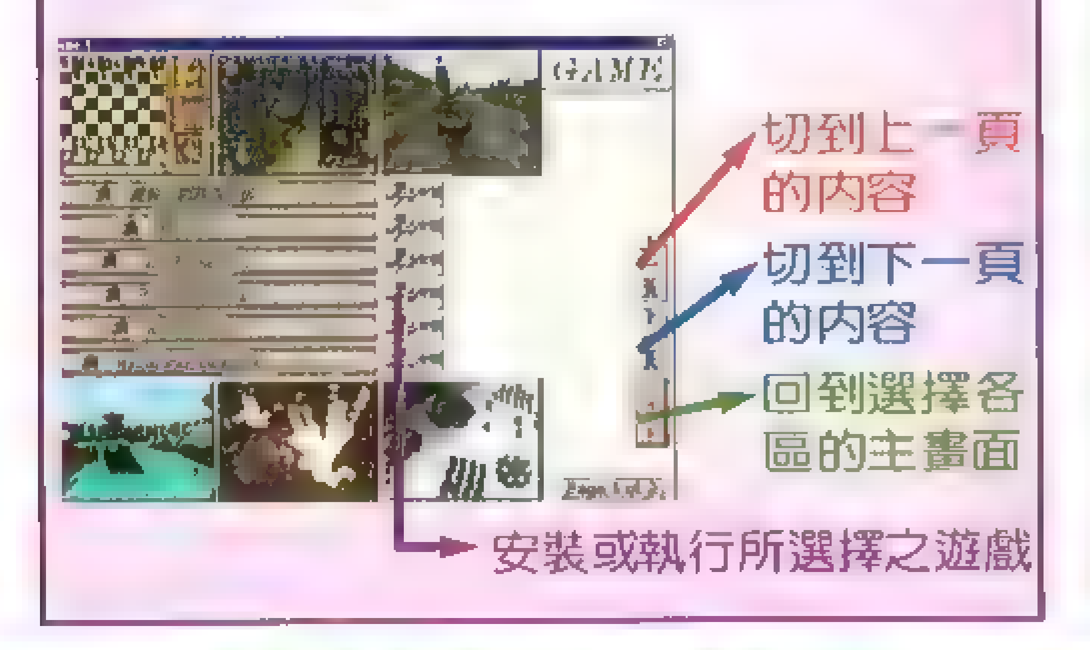
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

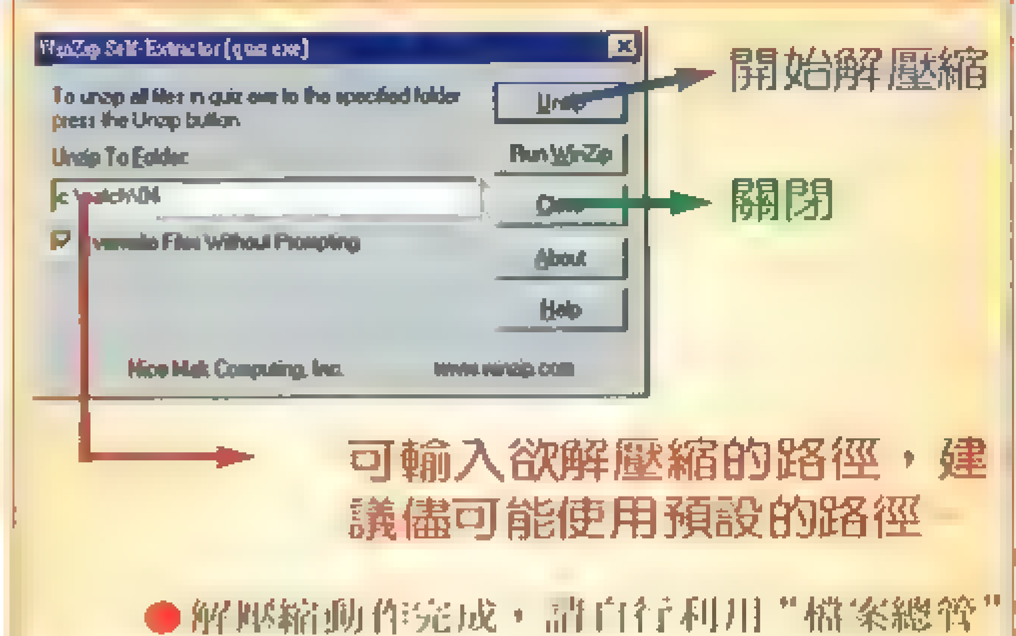


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項。

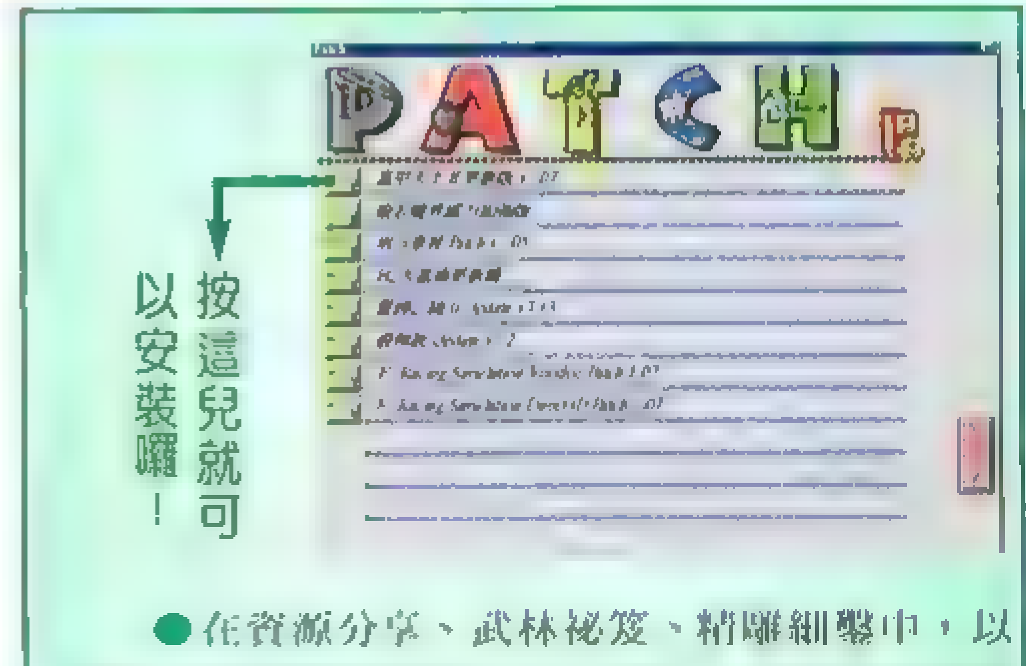
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形。



●在資源分享、武林秘笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc 安裝說明。

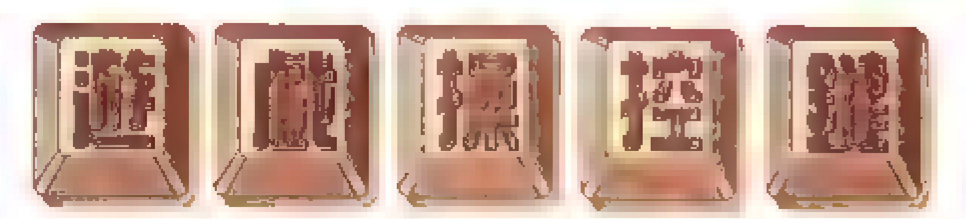
(2)光碟的\Tools 子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

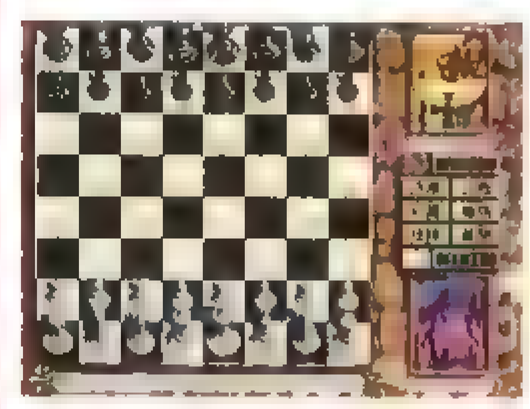
(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

(5)本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

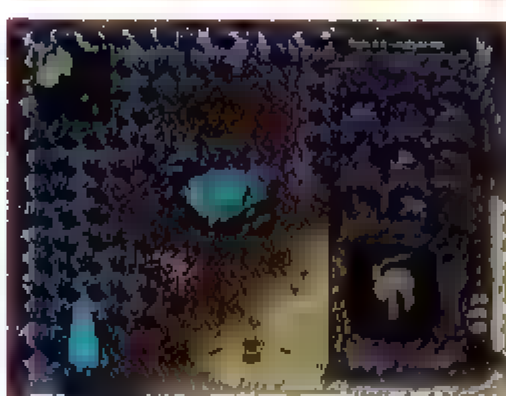


大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。



鐵騎之網路西洋棋
(安裝後執行)

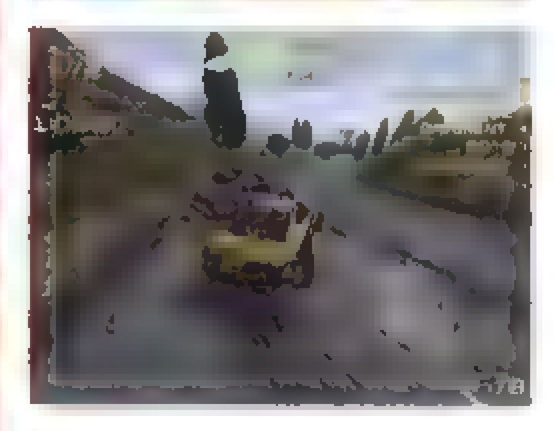
★滑鼠



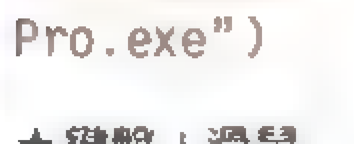
Warbreeds
(安裝後執行)

★滑鼠

Esc = 主選單



Ultim@te Race Pro
(解壓縮後，執行"ultim@te Race Pro.exe")


★鍵盤+滑鼠

Esc = 離開、重新開始
Shift = 加速
← → = 左、右轉
Ctrl = 手煞車
Q W = 換檔
Enter = 視角
↓ = 煞車
R = 路徑圖
L = 大燈
P = 暫停
M = 時速表

Powerboat Racing
(安裝後執行)

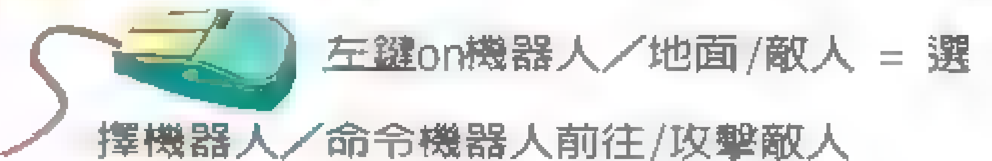
★滑鼠

← → = 左、右轉
↑ = 加速
[; = Trim Up
. / = Trim down
+ - = 引擎音量大小
Esc = 離開
P = 暫停

RoboRumble
(解壓縮後，執行"rrumble.exe")

★鍵盤+滑鼠

Esc = 主選單
Delete Page Down = 轉換視角
Insert Page Up = 鏡頭遠近
Home End = 改變鏡頭角度
F2 = 鏡頭移至基地
F4 = 旋轉鏡頭
Space = 進入／離開建造機器人畫面
Enter = 開始建造機器人


左鍵on機器人／地面/敵人 = 選擇機器人／命令機器人前往/攻擊敵人

右鍵on地面 = 取消選擇機器人

Warhammer：Dark Omen
(安裝後執行)

★鍵盤+滑鼠

F1 = 主選單

右鍵 = 移動畫面
左鍵 = 選擇、執行命令

Montezuma's Return
(安裝後執行)

★鍵盤

Esc = 主選單
← → = 左、右轉
Ctrl (L) = 跳躍／游泳
Page Up = 抬頭
Page Down = 低頭
Shift (L) = 揮拳
- + = 畫面大小
↑ = 前進
↓ = 後退
Z = 左移
X = 右移
Space = 腳踢

Adrenix
(安裝後執行)

★鍵盤＋滑鼠

＝主選單
＝左、右轉
＝後退
＝前進
＝向下
＝向上
（L）＝平移
（L）＝子彈
＝飛彈

VR Baseball（D3D）
(安裝後執行)

★鍵盤

＝揮棒
＝離開

EarthSiege 3：StarSiege
(安裝後執行)

★鍵盤＋滑鼠

Esc ＝離開
A ＝左轉
D ＝右轉
W ＝前進／加速
X ＝後退／減速
C ＝蹲下／站立
S ＝停止
1 2 3 4 ＝武器選擇
Shift＋S ＝能源開關
G ＝目標切換
T ＝最近的目標
R ＝雷達掃瞄範圍
L ＝武器單、雙管
Space ＝發射武器
Enter ＝防護盾開關

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

鐵騎之網路西洋棋	WIN95	\WChess\setup.exe
Warbreeds	WIN95	\Warbreed\setup.exe
Ultim@te Race Pro	WIN95	\Demour\demour.exe
Powerboat Racing	WIN95	\Pb\setup.exe
RoboRumble	WIN95	\Rrdemo\rrdemo.exe
Warhammer：Dark Omen	WIN95	\Netdemo\setup.exe
Montezuma’s Return	WIN95	\mrdem\setup.exe
Adrenix	WIN95	\Iadrenix\iadrenix.exe
EarthSiege 3：StarSiege	WIN95	\Es3_atr\es3_atr.exe
Battlezone	WIN95	\Battle\battle.exe
Forsaken	WIN95	\Forsaken\setup.exe

3D卡專用

VR Baseball	WIN95	\Vrbbdemo\vrbbdemo.exe

展示區

攻殼總司令	WIN95	\Rc\rc-demo.exe
戰國美少女：斬斷雲空	WIN95	\Tgl\setup.exe
歡樂大航海	WIN95	\Cubism\setup.exe
EarthSiege 3：StarSiege	WIN95	\Es3\es3.avi
Forsaken	WIN95	\Biggie2\biggie2.avi
Battlezone	WIN95	\Bzintro\bzintro.avi

- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

多問多學，菜鳥也會熬成老鳥

小弟我先向各位道歉，因我是一"隻"菜鳥，所以問題可能有些幼稚，還望生蠔法蘭克或捲毛主編耐心回答。

(1)何謂「NPC」？

(2)何謂「AI」？

(3)AUTOEXE.BAT與CONFIG.SYS是有啥作用？對電腦有啥舉足輕重的影響？

P.S我很贊成105期中笑話貓的意見，我認為軟體世界應該對那種人用BBS的處理方式～拒絕往來，因為我看不慣人言不惭加自以為是的人，而且軟體世界不是有增刪修改讀者來信，以增加雜誌內容的可看性的權力，為什麼沒有對孫讀者的信做些修改呢？

(1)對於一位負責解答問題的人來說，沒有一個問題是幼稚的，所以您的問題，其實還很有學問哩！所謂的NPC，可以解釋為"核子動力警車"，不過法蘭克如果這樣講捲毛主編第二天就會殺上來和我算帳了…所以我們使用另一個解釋Net PC，可能會好一點！就是一種專門設計用來上網的電腦，它除了上網方便這個特性外，和一般的電腦應該沒什麼不同，至於它的功能要強到什麼地步，價錢要便宜到什麼地步，就各家廠商各執一辭了！因為對他們來說，NPC就等於"如何利用網路賺大錢"，學問可大咧！

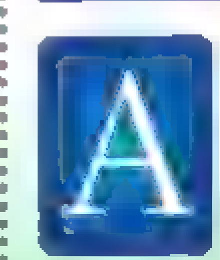
(2)AI就是人工智慧的縮寫，您可以去書店找找相關書籍，看完第一章簡介後就會明白了！

(3)Autoexec.bat和system.sys對DOS來說就是決定系統組態的二個檔案包括系統程式的載入，驅動程式的載入，記憶體使策略等都在此設定

(4)別生氣別生氣！事實上一本雜誌本來就是要經得起各方言論的批評的如果您有上BBS的話，應該可以發現很多更難聽的話，認為某些雜誌容不下異己，只為自己人說話等等，不過漂亮話人人會講，當讀者們面對雜誌的內容時才是攤牌的時刻！如果讀者心中認為這本雜誌的內容受不了，就算不說，心裡也有數，如果讀者認為不錯，那麼這些風風雨雨的話，也同樣經不起眾多讀者的考驗不是嗎？法蘭克認為來信照登，應該沒什麼不妥吧？

VooDoo2國外已經推出，效果好的沒話說

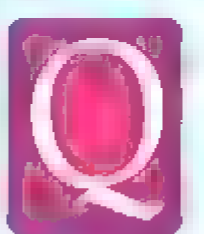
我想請問一下，日前我看報紙，上面寫著3Dfx VooDoo要出二代晶片…若CPU不夠快不會有良好的效果…那麼請問國內產商何時會出它的3D加速卡？價格大約是多少？CPU要多快？請做答



VooDooII是嗎？國內不知何時推出，不過國外的版本法蘭克倒是見過了效果相當不錯，至少不必為了AGP的顯示卡換張板子，圖形濾鏡又漂亮！

不插電，會放電…你的電腦真有電？！

●高雄市 ●吳做紅


小弟有幾個問題想請教貴刊：

①WIN95裡面的WORD.EXE不見了，要怎麼再複製個？（我有WIN95的原版光碟）

②如何壓出更多的傳統記憶體？

③如何察看config.sys裡面是否有不載DOS=UMB呢？

P.S.我換磁碟機後面的電線及1.44MB的磁碟機均有被電的現象（此時為關機），是否電腦有壞掉？

①95中應該沒有Word.exe吧！經過白雲騷霜的指點，法蘭克覺得應該是Wordpad.exe的筆誤…wordpad.exe只要從別人那裡拷回來就可以了！使用重新安裝系統元件（也就是控制台的〈新增／移除程式〉→〈Win95安裝程式〉選擇〈附屬應用程式〉，您進去看它的選項，有一項就是wordpad）也可以將它安裝回來！

②要壓出更多傳統記憶體的方法已經成為了FAQ了吧!?筆者好像回答過了五六次…其實真的一點也不麻煩！您只要使用DOS中的memmaker或QEMM386的optimize就可以了！以往的軟硬共和國中有相關的文章可以參考哦！

③很簡單呀！使用任何的文字編輯器（如edit）來看config.sys有沒有這麼一行字就可以啦！如果有這一行DOS=UMB，HIGH就是已經載入高位址了如果這一行字前面被加了REM二個字就把它拿掉就可以啦！如果沒有，就自己加吧！

P.S.摸到會被電!?嗯！法蘭克在很久以前的軟硬共和國中曾經寫過有關於電腦漏電的問題與解決的方法！大致在此回答你一下好了！

①先將電腦螢幕和VGA的接頭拔掉，如果從此之後就不會再漏電，表示您的螢幕有漏電問題，請確實做好接地工作!!

②如果還是有漏電，我建議你干脆去換一個好一點的電腦電源供應器或者先將插頭二隻腳反插看看會不會好一點！

加快速度??把圖片載入功能關掉就OK！！

(1)為什我上有些網站時其文字部分會出現亂碼????（我用的是IE4.0）

(2)我在上有個站台時，因其使用大量的圖片以致於跑很久，有沒有什麼辦法可以加快速度呢？

(3)請問一下，在上網（或收發E-MAIL）時有沒有可能會發生當機的現象（因為有時跑的太久了且數據機的燈也沒有在閃爍）

(4)在網站上COPY圖片或文字會不會觸法呢????（網頁中並未聲明）

(5)我在WIN95下使用MS-DOS模式時螢幕就會變成六個畫面且互相重疊，畫面都變成小小的，請問有沒有辦法可以解決。

(1)這得看您上的網站是否使用了其它外文！如果有的話肯定要變亂碼了！在Netscape或IE上都有指定〈文件編碼〉，和〈文件語系〉的功能，要特別注意每種語系所對映的字形哦！

(2)這個問題很麻煩！雖然IE在〈選項〉-〈多媒體〉中可以選擇不要載入圖片但是有些WWW站沒有圖片您也不知道怎麼操作…看來只有等待作者覺醒了！

(3)當然有可能！只是這種現像筆者不常碰到，有時碰到好像也是因為對方使用了新版IE寄信使得POP3 client掛掉而已，您大概也是遇到這個問題吧?!這個問題大概是微軟公司在信件標頭的地方新加了什麼控制碼造成的，筆者目前還沒提到問題！

(4)COPY到那裡呢？這個問題是有點複雜！因為各派說法不一，不過大多數而言Hompage就像廣告品一樣，只要不要過度引用，應該都不會有問題的

(5)很怪的情況…您可以試著按下Alt-Enter鍵調整顯示模式看看！或者您也該檢查一下config.dos中有沒有載入什麼調整螢幕顯示參數的程式！

DVD是目前最熱門的影音機種

主A大夫、副A助理您好，我有幾個疑問煩請二位解答：

(1)目前正流行3D的遊戲，由於我的電腦機種是486快灰級電腦，所以想升級成MMX級電腦，而這樣勢必主機內的配備，除軟碟機外要全部更換，不知是重購一部電腦較划算還是部份升級較划算？

(2)DVD-ROM是啥東東？用它來看影音光碟機和用CD-ROM來看有何差別？

(3)AGP-BUS的擴充槽只有PentiumII級的主機板才有嗎？其它的主機板上有沒有？

(4)3Dfx加速卡和一般的3D加速卡不一樣嗎？

以上的問題，請二位告知，謝謝!!

唉！每次總會有幾個月大家的問題都很"大"！沒關係，法蘭克就算犧牲吃生蠔的時間也會為各位回答到底的！

(1)法蘭克認為，重買一台電腦讓自己用得賞心悅目會比較好一點！尤其是電腦螢幕，請務必不要在這個配件上省錢！全電腦上就是它最傷身體了！不但傷眼，電磁輻射還會引起種疾病！如果家境許可，去買一台貴貴的液晶螢幕是最健康的了！以後的顯示器應當都會是液晶和塑膠平板的天下了吧！不過現在至少應該找一台低輻射，畫質又好的螢幕才對！

(2)DVD ROM就是只能讀不能隨機寫入的DVD光碟機嘛…所以基本上要拿來和影音光碟比較的話，必須看它外加的功能如何才能比較！以我們常看到的幾個大廠（如Phillips等）所推出的DVD套件，除了可以讀取DVD檔案資料外，也都提供了MPEG-2影像解碼輸出的能力，就等於一台標準的DVD影音光碟一樣！至於CDROM，因為容量和DVD差太多了！所以放置的影片畫質會差很多（MPEG 1），而且也沒有AC3的音軌輸出，愛好視聽享受的朋友們可能會比較受不了，寧願去看錄影帶！

(3)有有有！當然有！最近國內幾家主機板製造商已經開始不斷推出新板在筆者的主機板介紹文章中也有提到！像ALI，VIA等晶片組都有提供AGP的功能啦！您只要去各大賣場逛一個下午，保證可以找到一票哦！

(4)目前3D加速器市場真是一片混亂！有MS領軍的Direct3D以及3DFx的Glide3D二大主力，所以基本上每一片3D加速卡只要使用的主運算晶片不同，就不一樣！像RIVA128就是親微軟Direct3D的晶片組，而3DFx則是因為內建許多3D運算功能而受到許多消費者死忠擁戴！3DFx的VooDoo卡對於CPU差一點的玩家來說應該會是很不錯的產品！

DOSV和98又不是親兄弟，當然不太一樣囉！

我看了貴社的雜誌後，發現幾個問題，麻煩貴社回答，謝謝！

(1)dosv跟98模擬器有什麼差別？不是都是玩日本的遊戲嗎？

(2)貴社雜誌裡介紹的日本遊戲要去哪裡才買的到？而jwin95要去哪裡買？

(3)CWIN95跟JWIN95如果同時在一個硬碟裡的話，會"打架"嗎？

(4)聽說用了98模擬器玩日本遊戲會變很"慢"，是不是？為什麼？有什麼加速的方法嗎？

(1)差很多，DOSV是設計給PC使用的，而如果GAME中有使用到其它的98專屬硬體裝置，和IO指令，當然非得使用98模擬器不可呀！

(2)在忠孝東路上的太平洋TZone可以找到一些，高雄的話建國路上的日本橋應該也有，其它地方法蘭克可就不清不楚囉！

(3)肯定會的，請不要想不開！

(4)當然囉！雖然98和PC一樣使用了X86的CPU，但是系統和其它週邊硬體可就天差地遠了！尤其是要用到98上專屬圖形加速卡的遊戲模擬起來可更是慢啊！

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號 41941885

戶名 智冠科技（股）公司

新台幣

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳

寄款人 姓名 通訊處 □□□- 電話

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

帳號 41941885

戶名 智冠科技（股）公司

新台幣

郵政劃撥儲金存款收據

讀者票選資料

1.
遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿
遊戲評價：＿＿＿＿＿＿分（滿分100分）
2.
遊戲名稱
期待度＿＿＿＿＿＿%（最高100%）

回函填寫注意事項

3. 回函抽獎活動之中獎者，可……之遊戲，請向本刊李小姐……
4. 本回函影印寄回視同無效

高雄郵政18－69號信箱

軟體世界雜誌社 收

□□□-□□

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球 4	光碟版	720
燃燒的野球 3（二合一）	光碟版	630
燃燒的野球 5	光碟版	720
魔法門系列之英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594

● 以上 [illegible]

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$1776	NT$3800	NT$3350	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5100	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5100

● 訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

● 訂閱人：□新訂戶 □續訂（訂戶編號 NO. ＿＿＿＿＿

● 年齡：＿＿＿＿ 學歷：＿＿＿＿ 職業：

● 聯絡電話 ＿＿＿＿＿

● 寄書地址

● 訂閱期數 ＿＿年＿＿月＿＿期到＿＿年＿＿月＿＿期，共＿＿期

● [illegible] 過期刊物 遊戲軟體

名稱／期數 數量 金額

★ [illegible]

★ 姓名、地址 [illegible]

★ 95 [illegible]

讀者個人資料

[illegible] 年齡

[illegible] 職）□專科□大學□研究所（含以上）

[illegible] □商□資訊□傳播□服務□製造□自由

[illegible]

[illegible]：□便利商店□書局□電腦公司

[illegible]

[illegible] 朋友□碑□店家推薦□好奇□其他

[illegible] 1000 元 [illegible] 以下 3000 元 5000 元

[illegible] 000 元（含以上）

[illegible] 年以下 1～3 年□3～5 年□5～7 年

[illegible] 9 年 10 年以上

[illegible]：□角色扮演 動作 冒險□策略

[illegible] 戰爭 戰略 [illegible] 解謎 模擬 運動 博奕□教育

[illegible] 期

雜誌滿意度調查

1. 您覺得本書的售價與內容比較起來：□很便宜□超值□可以接受 □稍微偏高
2. 請寫下您對雜誌的建議或觀點：＿＿＿＿＿
3. 使用本刊MegaDisc光碟所遭遇的問題：□無法進入界面 [illegible] 完全無法使用
4. 是否使用過本刊的烘培雞（Home Page）？□是 □否

108期 模擬首都 有獎徵答題目

玩 模擬首都 ，[illegible] 長三十套 模擬首都 指獎活動 [illegible] 一次選舉？

答案

答案 [illegible] 都市計畫書 中，找找看吧！

現在訂閱

最是時候

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

□ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元	□ 掛號費：NT$200元
□ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元	□ 掛號費：NT$200元
□ 新訂戶，一年24期，特價NT$3800元	□ 掛號費：NT$400元
□ 續訂戶，一年24期，特價NT$3350元	□ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

亞太地區讀者

□ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
□ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

美加地區讀者

□ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
□ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

歐洲地區讀者

□新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
□續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第 ____ 期起，共計□一年份□二年份（海外讀者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：□聯合簽帳卡　□VISA　□MASTER Card　□JBC
信用卡號：______________________________
信用卡有效期限：________ 年 ________ 月
訂閱日期：1998年 ________ 月 ________ 日，訂購金額：________ 元整
信用卡持卡人簽名：______________（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：______________________________（此行由本公司填寫）
訂閱人姓名：______________（請以正楷書寫）□新訂戶　□續訂戶　編號：________
聯絡電話：(O) ______________ (H) ______________
收書地址：______________________________

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：
07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。
②如須開立三聯式發票，請另註明統一綿號、發票地址、發票抬頭。

KG棒三國志
當三國的風雲人物，都變成了一張張的紙牌……
呂布
關羽

四川省 2000

SI CHUAN SHENG 2000

春節期間熱烈上市

骨董級

遊戲特色

由製作小組精心為您設計的64個關卡，關關千變萬化，高深莫測

提供您單人過關、雙人過關、玩家對戰、玩家VS電腦等多種遊戲模式

簡易的操作介面，讓您上手容易

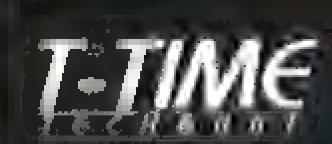
精雕細琢的畫面，讓您賞心悅目

體貼的操控設定，鍵盤、滑鼠隨你挑

遊戲全新出擊 神秘的關卡向您挑戰！

打起你的精神，繃緊你的神經，因為一場與智慧及速度的戰爭即將展開

S I C H U A N S H E N G - 2 0 0 0



光譜資訊股份有限公司

T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

THE MILLIONAIRE 2 OF 3 KINGDOMS II
富甲天下
三國篇
適合朋友歡聚
全家同樂的
三國大富翁益智遊戲
笑看三國亂世風雲　決勝天下英雄人物
劉備、曹操、孫權與董卓，究竟誰才是三國之霸？！
誠聘
美術工程師
素描、插畫或漫畫專長，色彩能力佳，經訓練後以電腦繪圖。
遊戲企劃師
曾有電腦遊戲經驗，富創意，表達及溝通能力佳。
T-TIME
TECH&ART
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
TEL (02)2395 7200 FAX (02)2395 7201
7 ELEVEN

狂賀！

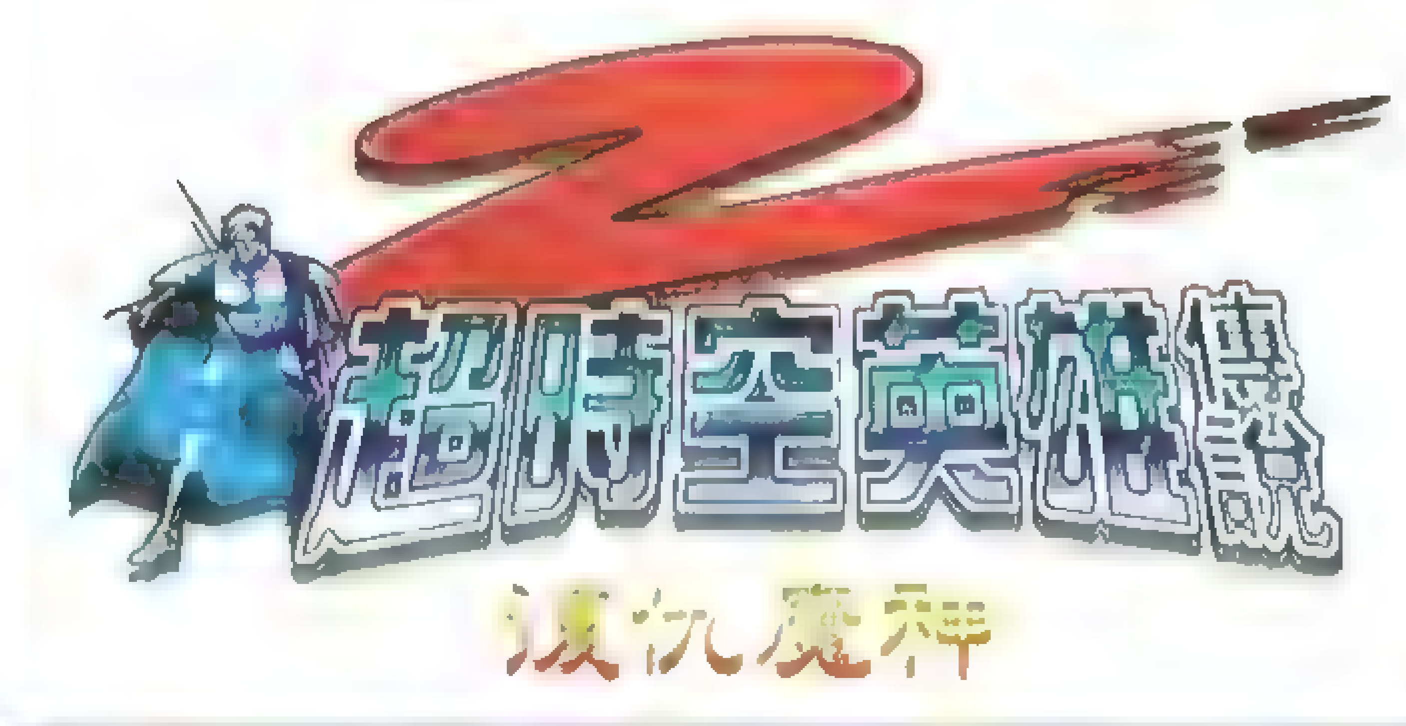
超時空英雄傳說
"復仇魔神"
榮獲：

1. "電腦玩家"
遊戲金像獎—
年度最佳國產遊戲

2. "新遊戲時代"
年度最佳戰略遊戲

3. "CEM STAR"
年度最佳戰略遊戲

四部劇情八十張地圖一百個章節組合成完整世界
多線式劇情多重結局,憑您自己的選擇打出一條生路
隨著您的不同抉擇將影響身旁角色對您的態度
——————從情侶到敵人都有可能發生
高水準3D動畫,華麗過場畫面貫穿全場
情投意和的情侶可以聯手施展絕技,威力冠古絕今
百餘種劍術和法術直接在戰場呈現,真實感十足
五種不同難度自由選擇
致命刁鑽的電腦AI,可以自行調整其IQ
高畫質精美SVGA顯示模式,絕對滿足視覺的精美畫面
開放式的轉職系統,99種我方職業自由選擇
召喚獸可以保留與轉職,讓您培育自己的強力喚獸
雙人劍術招式更多,招招奪魂索命



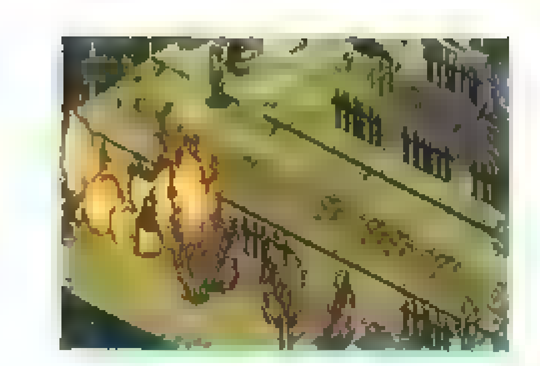
宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
板橋市文化路一段127號2樓
服務電話:
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw

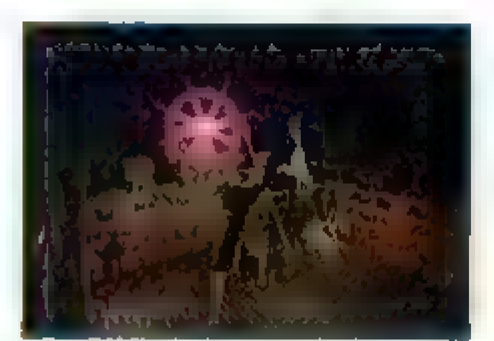
超時空英雄傳說系列

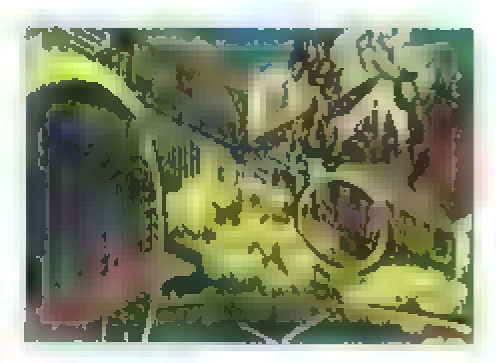
繼復仇魔神宇峻又一續作!!

超時空英雄傳說 北方密使2

百種以上法術,劍術,武術,隱技,
劍氣衝霄收覽您的視線



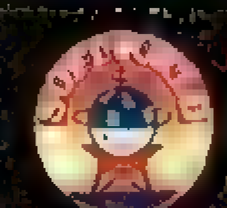




雙CD震撼上市

DOS [illegible]N95對應[illegible]
四個國度[illegible]一百個章節,[illegible]
雙向式多線[illegible]線有多種可能,主[illegible]擇.
高解析度柔和畫[illegible]的眼睛,讓您舒適[illegible]行遊戲.
新添遠山背景[illegible],與[illegible]人物相呼應,更[illegible]感.
全新的轉職系統!全[illegible]人物!讓您再度感受培育人[illegible]樂趣.
配合男女主角[illegible]CD兩種風格,CD音源長度超過[illegible]時.
情侶合技,個人絕技,職業必殺技推陳出新,魔法亦有合擊.
男女兩大職業系統各有所長,特殊能力技巧可以傳承轉移.

誠徵:1. 程式設計
2. 美工人員



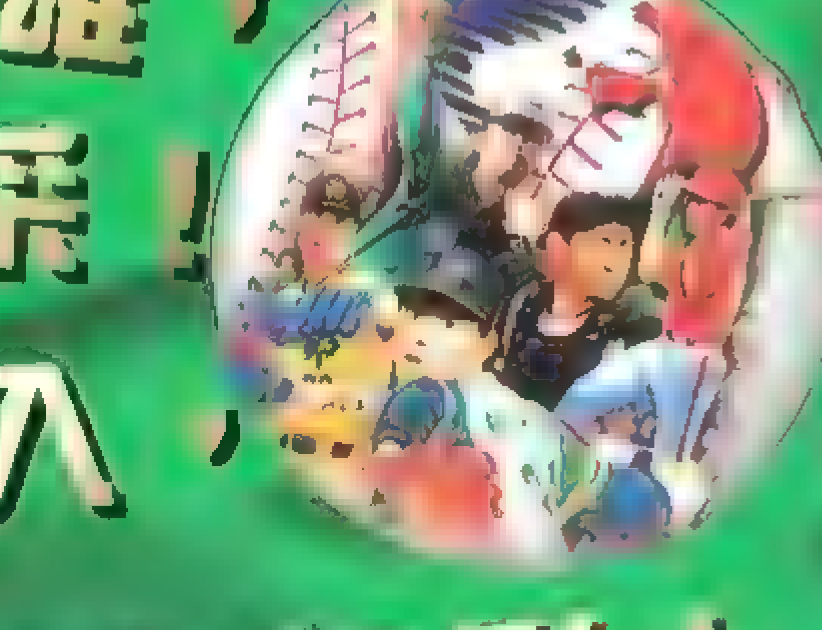
台灣總經銷:軟體世界
智冠科技股份有限公司

台北:(02)27889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988

這是一套您不可錯過的好遊戲!!
人間道
少年燕赤霞
遊戲特色介
即時的動作遊
內容豐富多變
簡易的操作方
3月轟動上市
誠徵:
ENGINE
開發製作
安峻科技
TEL:(02)29651782
代理發行
軟體世界
北區:(02)2788-9188
中區:(04)202-0870

軒轅聖戰錄
一個逆轉時空，殺戮成河，狂妄霸佔中原好山河的蚩尤；
一個由天而降，力挽狂瀾，全力營救上古老祖宗的男孩；
且看他們如何對決戰鬥，完成一場鬼哭神號的世紀之戰！
網羅神話中的各種圖騰異獸以及妖鬼邪神等部隊。
使用獨一無二的技量表對戰模式。
可建設與開採礦產來增加經濟、工業和軍隊的實力。
加入魅力獨具的「天賦」屬性。
各種魔法力超強的法術、陣法與陷阱。
依不同的兵種，有移動、攻擊、埋伏、搜索、建設、潛行、佈陣等指令。
動腦世界

用棒球爲日記的英雄，需要您的掌聲與喝采！您的熱情參與和投入，將使中華職棒更添續紛色彩！

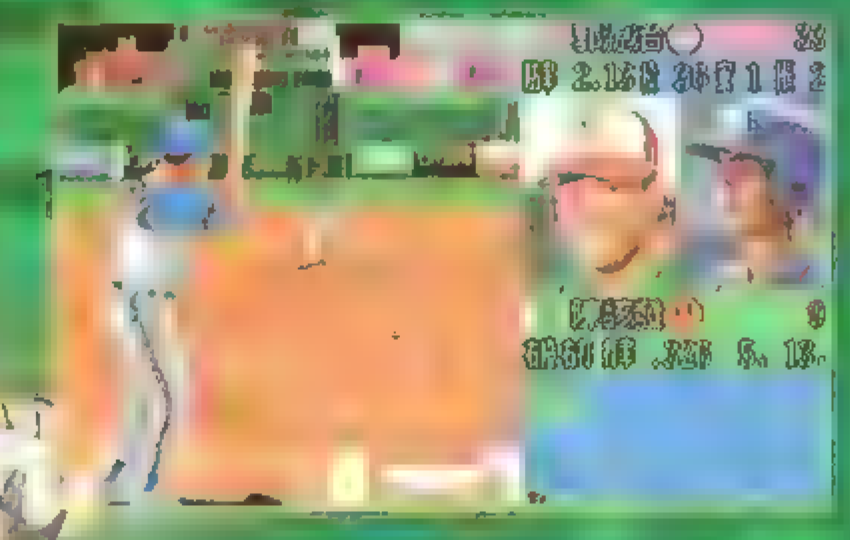


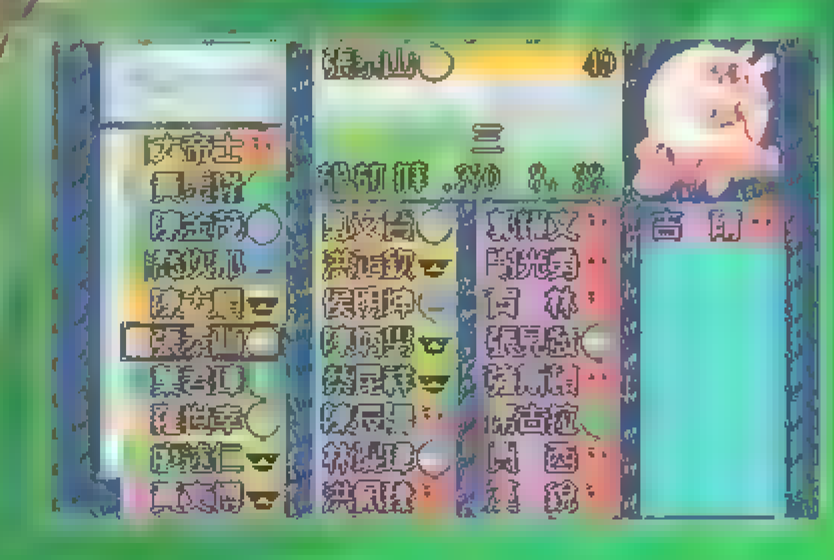
真實球員、多樣屬性

共有七隊中華職棒隊伍（龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨）收錄所有球員的詳細資料，並且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、長打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強/弱等多達60種以上的屬性。

首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動，以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔！





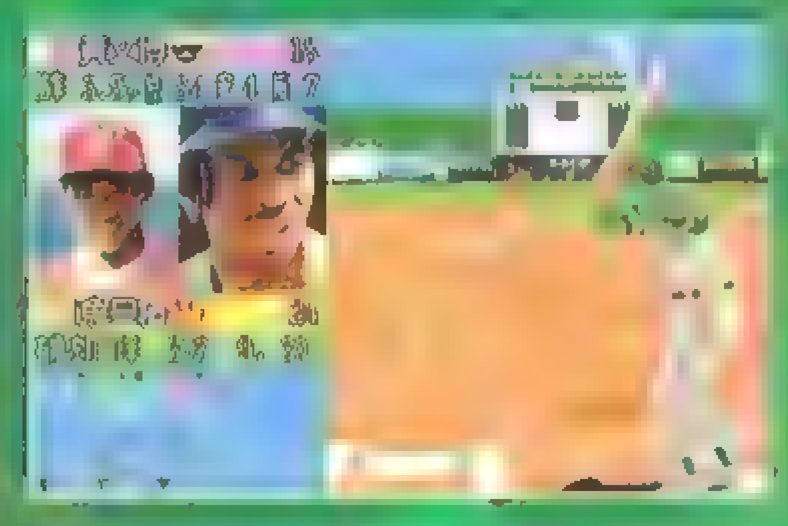
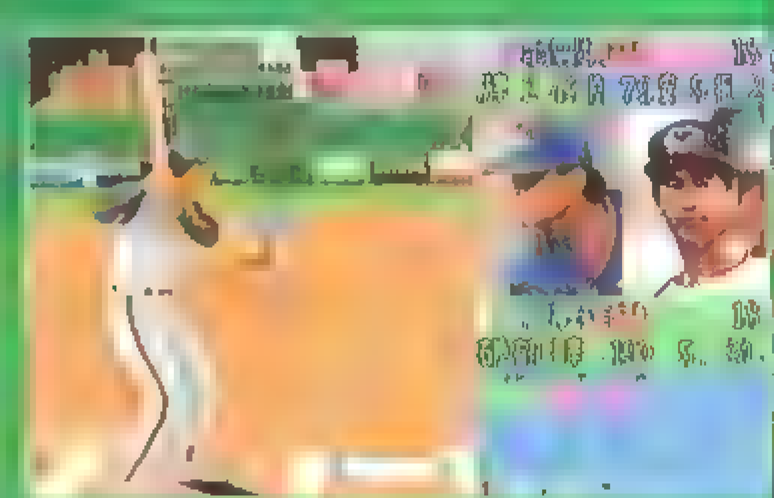
全新的投打對決畫面、全新的球員資料，展現最精彩的職棒八年！

完整的賽事

遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等，其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。

投手球路更多更豐富

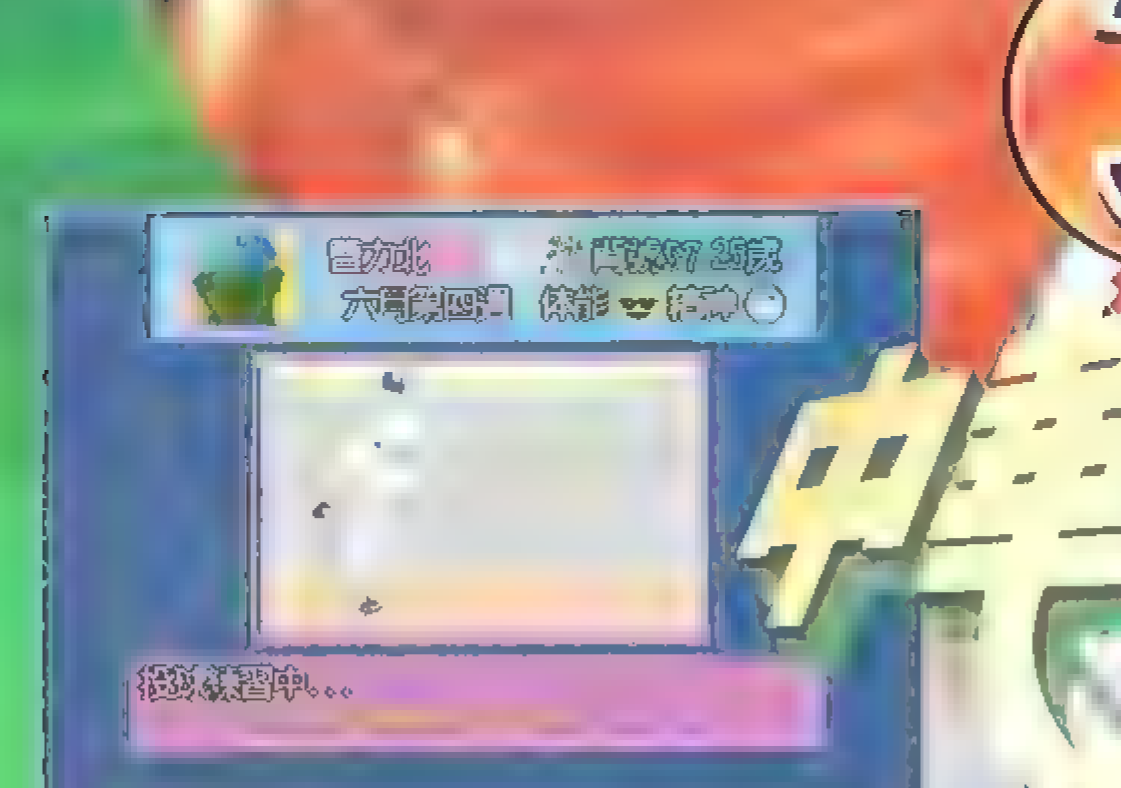
依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。

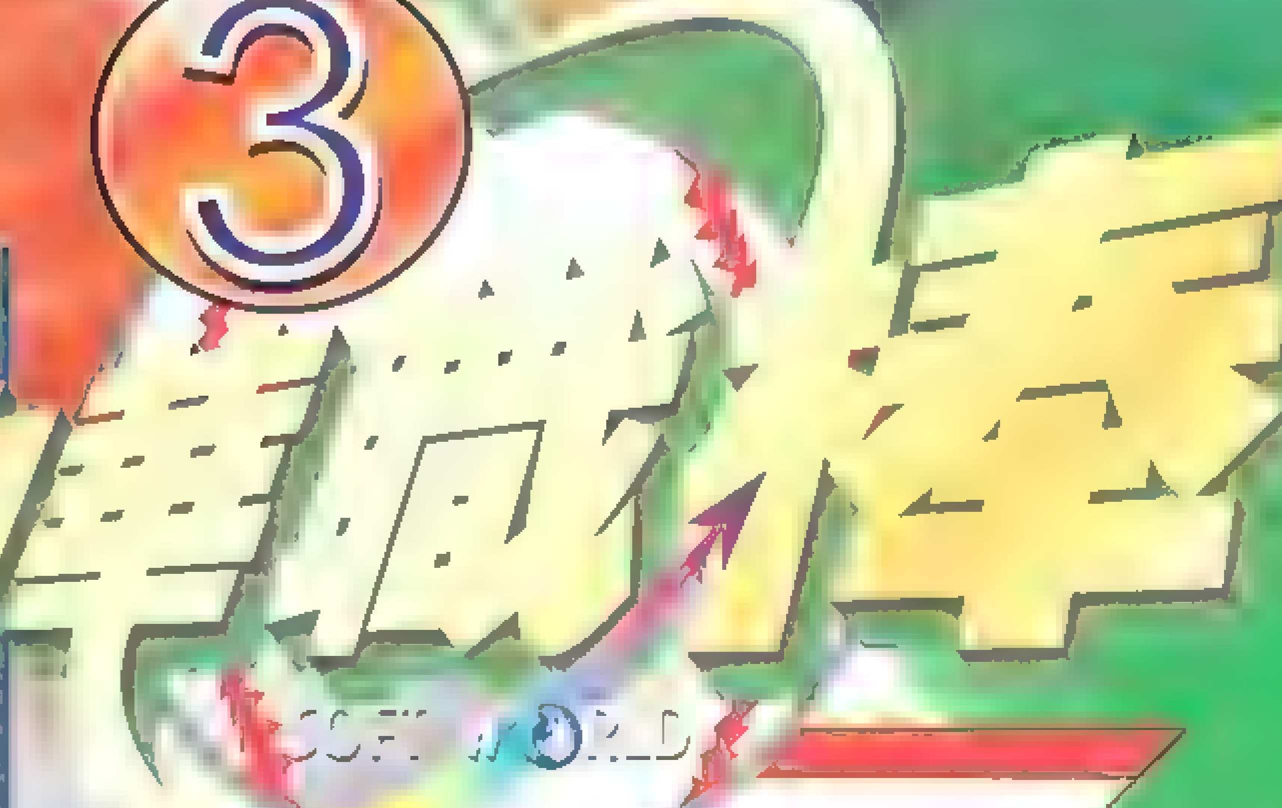



左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投 的球路看的特別清楚等，具 投剋左打的功效，還有許多 表現，如接殺、撲接、撲壘 ，真實的讓你大呼過癮。

珍貴記錄永久保存

記錄室增加了許多記錄項目，如連續 、連續 打場次、連續三振局數等連續的記錄。

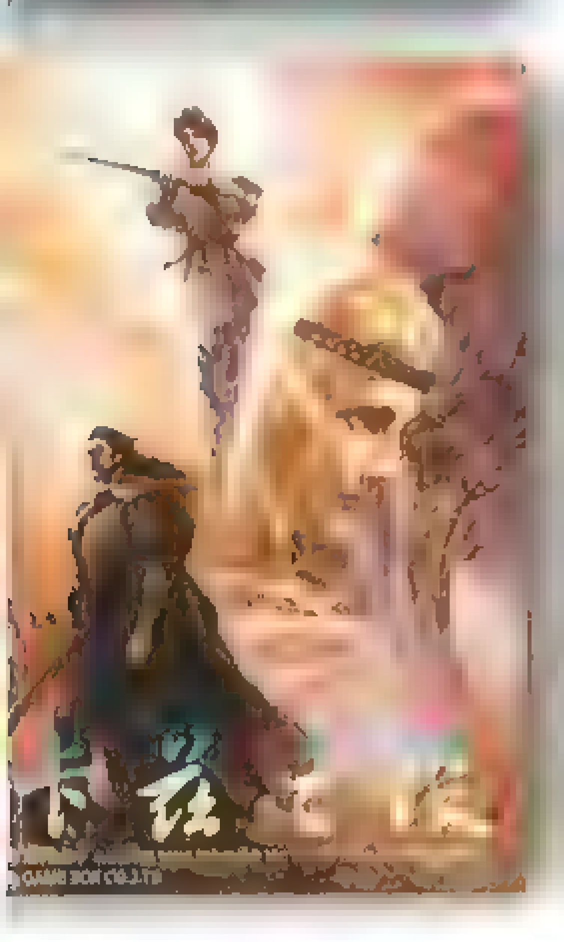




好評發售中
超級
PAF
博亞科技有限公司
21世紀縱橫
軟體世界
代理發行
三國風雲

靈劍傳奇
幽默的對話
華麗的場景
曲折的情節
優美的愛情
炫麗的招式
3D過場動畫
45度戰鬥視角
浪漫江湖情
靈劍道傳奇
★即將發行

轟動全世界 TV GAME 羅德島戰記
羅德島戰記
灰色の魔女
強檔
豐富.自由的角色設定
擁有豐富的道具與魔法 在種族上分為 人類 妖精 矮人及半精靈 以人類的能力最為平均 妖精的魔力較高.矮人力大無窮 而半精靈則是介於人類和妖精之間的種族
詳細 方便的介面設計
戰鬥中可隨時更換中裝備 調整隊伍次序 攻擊方法 察看敵人的攻擊力等 道具方面也是直接標示誰可裝備.有何特殊能力.功效如何.道具名稱也可自行更改
在這世界的最邊緣,一個受「阻咒的島嶼」.怪物.地下迷宮.黑暗魔法 佈
30年前.在羅德島西方山中「最深邃黑暗的迷宮」中.遙遠古代的封印被擁有強大力量的魔神所解放 羅德島的恐怖在這地底中完全的湧現出來 這事件在羅德島各國和魔神長達一年的激戰後終告落幕.魔神再度被光之 者封回了黑暗迷宮的深 羅德島也回復了和平.但是…這短暫 平.似乎只是接下來那前所未有災厄的序章.
羅德島 南方浮出了一個暗黑之島「馬摩」,一名黑暗戰士以他的可怕力 治了這個地方.並自稱暗黑皇帝 黑暗的力量似乎又再度威脅了羅 .而在暗黑皇帝的背後.似乎有個灰色魔女的影子存在著.
經典名作 全新移植
中文版
WINDOWS 95
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
© 1988 1998 Kadokawasyoten / H Yasuda & Group SNE
© 1988 1998 Humming Bird Soft / Game Box Co.,LTD



GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
1/F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL.(02) 2231-6454
FAX:(02)2231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

台北縣永和市中和路
345-1號1樓
TEL: (02) 2231-6454
FAX: (02)2231-6424

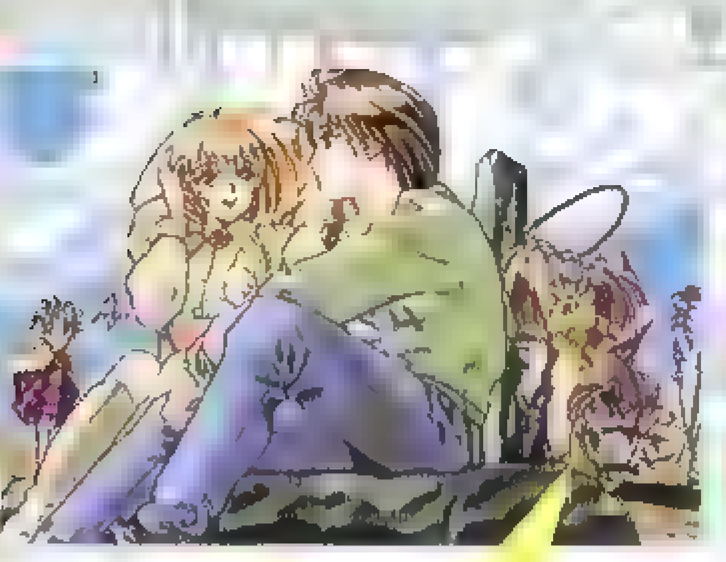
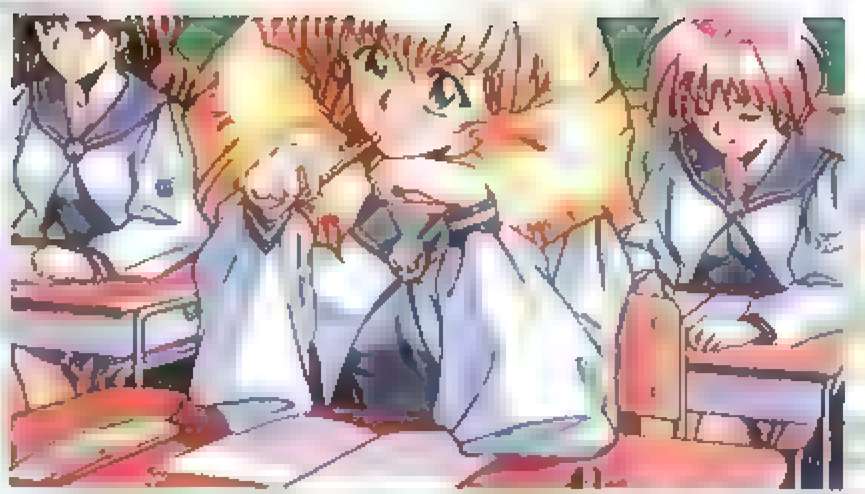
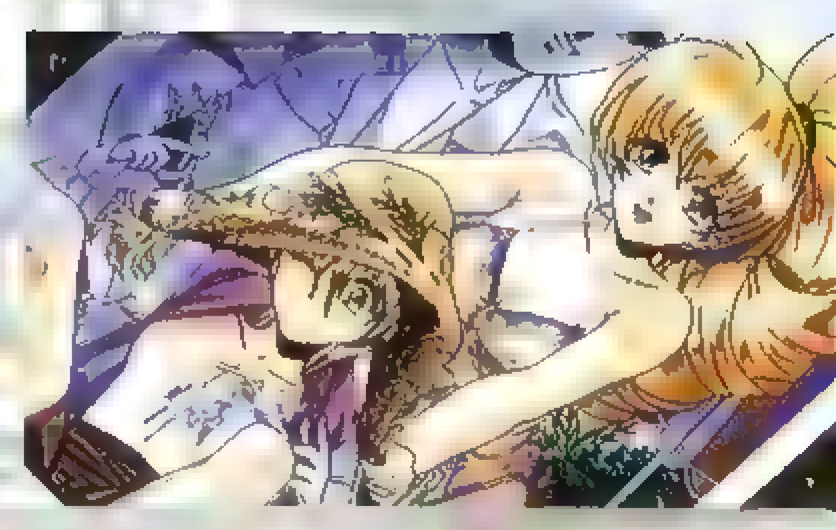
優異高性
搭載滑鼠操作系統的動作RPG
98年最後RPG大作，
終於在IBM PC 登場了
中文版
WINDOWS 95 / DOS
與 NPC 對話可以改變故事
多角色劇情系統再進化！依照選擇的角色改變劇情或地圖，隱藏的參數加強了善惡之選擇，而有完全不同的故事劇情．結局高達九個．
持續進化的滑鼠操作系統
以 4/1 視野的觀點，讓玩家可以四方向轉更提高了陷阱難度及戰鬥的緊張感．
深受好評的CASINO(賭場也大幅提升威力
輪盤，Hammer slime，Blade (Brade)，競技場等等的種類很豐富．在CASINO小賺一點，就可以獲得特殊的ITEM
方便的ACTO
自動移位
AUTO MAPPING 連寶箱的位置及陷井都有識別登記．自動轉移則可以自動迴避陷井，即使對action不熟悉的人，依然可以快速的展開的遊戲．
輕鬆上手的 R P G
許多預先設好的謎題與各種陷阱，可透過訊息傳達得到提示，即使是新手也可放心的玩．
可自由描繪
和編輯功能
附有隨時都可以自由描玩家的臉的圖片編輯功能
撼天神塔
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
製作發行：GAME BOX CO.,LTD

GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司

1/F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)2231-6454
FAX (02)2231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

台北縣永和市中和路
345-1號1樓
TEL (02)2231-6454
FAX (02)2231-6424

神闇世代
DROIYAN
中文版暗黑破壞神
全新體驗的模擬 RPG 來了
640*480高解晰畫質
完整的職業升級系統
簡易方便的操作介面
3D圖形
以卡路司星系天上界爆
發了一場慘烈的衝突！
天上界從此分裂為光明
界與黑闇界......
人闇界的選擇追隨光明
之神卻使起黑闇界的嫉
恨，一連串的悲劇就此
天地異變
萬物即將毀滅
魔神的世界開始了
這混亂的世界不可能會
DROIANK誕生
立體化地型
多樣的特殊攻擊
華麗的魔法
高AI戰鬥
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司 GAME BOX
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：(02)22316445
FAX：(02)22316424
17F,NO345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN
TEL: (02)22316445
TEL: (02)22316424

全程語音 完全收錄

完全收錄
在日本掀起勁爆風潮的
超人氣鉅作 EIMMY
一至三章
第一話：逼近的風暴
第二話：淫靡的醫院
第三話：少女的熱情

讓你一次擁有愛咪的全部

讓愛咪帶領你加入這場
情慾冒險吧！

PLEASE DON'T CALL ME
EIMMY

買一套等於買三套

中文版
WINDOWS 95

故事大綱

在第一章中，你將扮演愛咪在校園中展開愛的冒險。在性感的校長和妖豔的女同學熱烈的追求下你和愛咪該如何面對呢？
第二章中，你要幫助愛咪在詭譎的醫院裡找尋最後的愛人。
在最終章中，你是否有辦法在充滿危機的洋鏡館中，讓愛咪有個愛的圓滿結局？

系統配備：
IBM PC DX486 以上或相容機種
640*480 256 色以上顯示卡
8MB RAM 以上記憶體
支援 Window 95 下任何音效聲霸卡

愛咪

GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
1/F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL.(02)2231 6454
FAX:(02)2231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
台北縣永和市中和路
345-1號 1 樓
TEL: (02)2231-6454
FAX: (02)2231-6424

逐鹿中原

『逐鹿中原』是一部結合即時戰略和戰鬥的遊戲。它以秦朝末年楚漢相爭時,群雄並起,逐鹿中原為歷史背景。在遊戲中,玩家將以被後世稱為『兵家之仙』的漢國大將—韓信的身份指揮部隊、征戰四方,完成一統天下的不朽功業。

一、『逐鹿中原』的主要特點:

現有的即時戰略、戰鬥遊戲中不乏精品,如Bizzard的《WarCraft II》(魔獸爭霸II),Westwood的(Red Alert)(紅色警戒)等,但它們各有遺憾之處,不能真正滿足『揮軍百萬,縱橫天下』的快感。『逐鹿中原』則充分利用現在快速發展的電腦硬體水準,兼顧戰術、戰鬥,以歷史為背景,以歷史人物為線路,讓玩家真實地體驗那些至今仍激動人心,膾炙人口的著名戰役。『逐鹿中原』將致力建立PC即時戰鬥的新玩法。

『逐鹿中原』將盡量營造壯觀龐大的軍隊,表現古代規模宏大的戰役。戰場上數百人同時對決,顯現出作戰的氣勢和宏大磅礡的戰爭場面。

『逐鹿中原』的戰場地圖最大尺寸可達512*512格,相當於《WarCraft II》(魔獸爭霸II)最大地圖的16倍,可充分顯現玩家的戰術技巧。

『逐鹿中原』的所有地圖將
化因素,戰鬥中將出現樹林、斷崖、
等多種戰術指揮,最大程度的表現
術。戰鬥不再以兵數、資源多寡決
各兵種、各將領的屬性差異
的優勢,戰鬥後各項屬性的提高,
兵種之間相互制約,相互配合:
作戰戰略指揮技巧。高水準
的戰略眼光、判斷能力和想
場,則挑戰玩家組織、應變能
『逐鹿中原』將把面對對
,使玩家的注意力集中在高層
重覆的操作充分考慮玩家的要
的一鼠(滑鼠)走天下,也可選用
據自己的習慣自行定義。解析度
態改變,節省採用SVGA

引入地形、高度、晝夜變
毀橋、偷襲、伏擊、奇襲
戰爭的真實和指揮的藝
定勝負。
明顯,充分顯現精兵良將
更使玩家成就感十足。各
表現大兵團、多兵種協同
的戰略人工智慧考驗玩家
像力;而極具真實感的戰
力。
象的輔助智慧系統加入
次的指揮上,避免繁瑣
求、操作簡便,既可輕鬆
,熱鍵快速操作熱鍵可根
、螢幕窗口大小可隨時動
640*480*256色圖形模式

、解析度最高支援達800*600。同時支持網路、Modem、Cable直接進行對戰以及與電腦聯盟、對抗。

『逐鹿中原』中玩家可指揮部隊精心的佈置攻城戰略,士兵可搭雲梯從城市四方向同時進攻,用投石車進行遠程攻擊,用攻城車強行攻擊城門。

『逐鹿中原』中各兵種、各將領的屬性差異明顯,充分體現精兵良將威勢,使玩家充滿不斷進步的快感,戰鬥後各項屬性的提高,更使玩家成就感十足。各兵種之間相互制約,相互配合,體現大兵團、多兵種協同作戰戰略指揮技巧。

『逐鹿中原』用高水準的戰略人工智慧考驗玩家的戰略眼光、判斷能力和想像力;而極具真實感的戰場,則挑戰玩家組織、應變能力。

『逐鹿中原』將把面對對象的輔助智慧系統加入,使玩家的注意力集中在高層次上的指揮上,避免繁瑣重覆的操作。

『逐鹿中原』遊戲運行于WINDOWS 95平臺,對CPU、圖形卡功能充分提昇。充分考慮玩家的要求,操作簡便,既可輕鬆的一鼠走天下,也可運用熱鍵快速操縱,熱鍵可根據自己習慣自行定義,解析度、螢幕窗口大小可隨時動態改變。

『逐鹿中原』支持網路、Modem、Cable直接進行對戰以及與電腦聯盟、對抗。

二、遊戲規則:

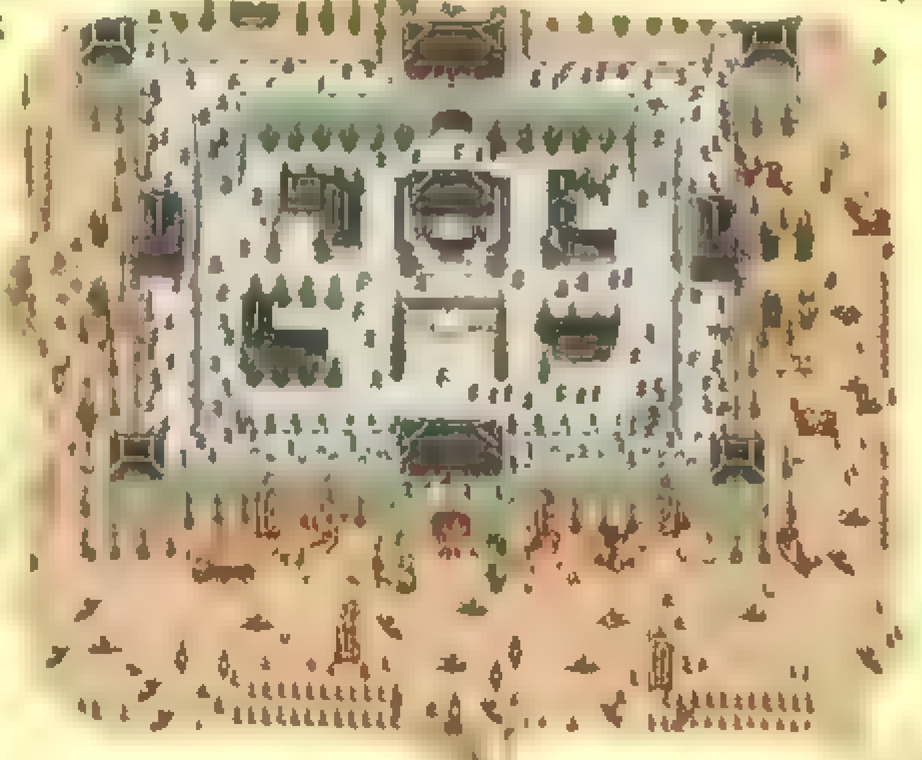
縱觀時下戰略遊戲,自Westwood的《Dune II》和Bizzard的《WarCraft》取得極大成功後,其他遊戲廠商紛紛仿效,Westwood及Bizzard也推出了後續作品,但這些作品基本上沿用以前研發成熟的一套,即:以資源為中心,圍繞資源進行集結---爭奪---擴軍備戰---最後決戰,遊戲過程沒有實質的改變。『逐鹿中原』則另僻蹊徑,在吸取前者長處的基礎上,發展出一套以『人』為中心的遊戲規則。

『[illegible]』的任務多樣，安邑採用大 規模的陸地消耗戰以消滅敵人有生力量爲目的；彭城則以救援，保護特定人 物爲目的；陳倉、濰水則以占據某個目標爲目的，相近的任務由於遊戲的佈局不同，戰術相差也很明顯。

在『[illegible]』中，戰爭主要有圍城戰、野戰及水戰，不再只是圍繞資源搶奪的陣地戰，可以採取運動戰、消耗戰、游擊戰，運用的戰術更是多種多樣：閃電突襲、誘敵深入、迂迴進攻、圍點打援等等。

在『[illegible]』中，軍隊的維持，兵力補充需要消耗金錢和糧草 根城市、村莊等可提供軍費、徵招兵士，是遊戲的主要資源供應地。城市、村莊均有主建築(如城市裡的官衙)及倉庫、民居等其他建築。城鎮主要人口、生產力、稅率、民心幾個參數，主建築被誰占領則城鎮屬誰，在城中可設置稅率，徵招各兵種的人數，不過實際徵得的金錢及部隊數目要由這個城鎮的各種屬性值來決定，發生戰爭(城門關閉)、稅率過高、徵兵太多都會造成有關屬性值下降，反之各種屬性值則可得到提高。屬性值下降會造成稅收低下，兵源枯竭，民心低更會造成把駐軍情況向敵軍報告的反叛惡果。

戰場上城市、村莊等可籌集軍費和糧草的地方較多，資源豐富，軍費和糧草比較容易取得，這樣玩家可專心致力於戰鬥而不是在籌集軍費上花費大量時間。戰場地圖一目了然，並且有『微縮圖』可在其上快速指揮，使 於玩家全盤把握局勢，對戰局快速反應。但敵軍的部 署和運動狀態以及各城池資料需要玩家指揮 部隊查探或派駐暗探，由暗探報告得知 根戰 場不同高度，不同地形，軍隊的移動速度不一 樣。戰場上還有氣候、晝夜的變化，需要 根據地形、高度、晝夜等部署相應的戰術。



遊戲中軍隊的指揮 系統是按級別構成，玩家的身份可以處於這個 系統中的任何一級。指官發佈命令時，由上而 下一級一級下達，而敵情揮、戰況則由下而上，層 層上報。玩家麾下的各部隊既可由玩家親自指揮 ，也可由人工智慧托管。使。在遊戲中，玩家代表 韓信，形象直接出現在戰場上，擔任某隻獨立 部隊的統兵將領，玩家的級別在遊戲開始時僅 爲校尉，但隨情節的發展將逐步提升，可以指揮 的級別以最低層的士兵、校尉、將軍，到最高統 帥，韓信死亡則遊戲結束。

在一場戰鬥中，既可以不斷的加入新的部隊，也可以加入新的國家。在作戰過程中，戰鬥部隊的人員補充途徑有三種：一是事先設定的援軍；二是友軍間的支援；三是招募的新兵。部隊的維持需要花費糧草和金錢。徵錢、徵糧、招募新兵只能通過占領城鎮地區才能獲得。

遊戲中各兵種有不同的屬性和級別，其中生命和士氣是作戰人員屬性中最爲重要的兩種，生命值爲零時則死亡，體力關係到行動速度和攻擊力，如太低則會造成戰鬥力和士氣值下降。這兩種屬性可直接在畫面上表現出來，玩家可根據情況決定繼續戰鬥或安排休息。當生命或士氣太低時，可回營休息補充。其他屬性如攻擊力、視野對戰鬥影響也相當大，可進行具體的查詢，以便做對應安排。各項屬性值下降，且新兵良將較之烏何之眾，優勢自不待言，人數過多往往得不償失。人數過多遊戲圍繞的將主要是戰略的部署，精兵良將的培養，而不完全是兵力的多寡，動作的快速。

遊戲中兵種分爲刀斧手、弓箭手、持戟士、鐵甲騎兵、輜重車、雲梯、投石車、衝車、輕舟、戰船、樓船、運輸船等各個兵種，兵種具有相互克制性，必須有特定性的用好各兵種，協同配合作戰，才能獲勝。兵種也具有轉換性，可花費金錢在刀斧手、持戟士、弓箭手間自由轉換。

遊戲中可指揮校尉安排手下埋放硫磺或利用草木建築進行火攻，或是在河中投放沙袋安排水淹；也可指揮將軍進行某一地區的駐防或進攻，安排手下兵種的轉職，派駐密探偵查了解敵軍情況，可以針對不同地形指揮校尉、將軍改變隊伍的陣形(陣形可由玩家自行定義)，最有效的發揮隊伍的全部力量。可以說遊戲不再是基於單人簡單的戰爭機器，而是模擬大規模戰役，有高超智慧的戰爭系統。(［illegible］)

韓信
逐鹿中原
國外代理
CDSOFT
台灣總代理
電腦動畫有限公司
總經銷
集品資訊有限公司
製作
TOPSOFT

俠義豪情傳

—禁煙風雲

古典RPG

民族英雄力挽狂瀾，武林俠客嘯歌絕唱

煙不禁絕，國日貧，民日弱，十餘年後豈惟無可籌之餉，亦且無可用之兵。

林則徐

朝廷奸賊當道，江湖惡徒橫行，天下大亂時，你想做甚麼？
亂世英雄，時勢造俊傑，功利與真情，你想要什麼？
養身父母死於鴉片，流浪中際救命總督，親生父母亡於非命，爲報此仇卻當反清，
名門閨秀受辰相配，豪情女俠指腹為婚，患難紅顏含恨九泉下，滄海笑問情為何物？
在這動亂不定的事，身到萬中欲哭無淚的你，將如何決斷？

・本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有・

國外代理：

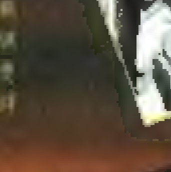
台灣總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址：台北市民生東路5段169號15F-4
網　址：http://www.cdsoft.net

總經銷：
集晶資訊有限公司
TEL：886-2-27565833
FAX：886-2-27565862

製作：

火狐狸
FIRE FOX
THE WORIDWIDE CHASER
Devil Wolf
Fire Fox

剑侠情缘
RPG



64 根嗆紅辣椒

狂賀！猛賀！嗆紅辣椒銷售第一，啟亨已於聲效卡的市場位於領導地位，也代表著 PCI 聲效卡取代 ISA 聲效卡的時代來臨了，現在您將多一樣選擇，啟亨來勢洶洶繼續推出 87 年超強版嗆紅辣椒 64 PCI 聲效卡，她採用目前評價最高的 ESS Maestro 晶片，內建效果器的功能支援遠超過其他 PCI 聲效卡的晶片，讓您嗆的不得了。

為回饋你對啟亨的支持，現購買啟亨嗆紅辣椒 PCI 聲效卡系列就送你最流行好玩的遊戲軟體。

Spare the "CHILI" and spoil the teeth

你必須跟上腳步！

啟亨嗆紅辣椒 64 PCI 聲效卡（新發售）

- 3D Position
- 獨特 DLS 功能
- 適合玩音樂的人
- 立體音感身歷其境
- 做 MIDI 編輯的專才
- 同一時間 64 種發聲數
- 附送 Microsoft Studio LE 的編輯軟體

贈送最新上市 3D 遊戲"絕地武士"完整版，市價 990 元！再加古墓奇兵第一、二集、POD 賽車、貓貓小站、狗狗小站等等！

啟亨嗆紅辣椒 PCI 聲效卡

- 獨特 DLS 功能
- 3D Surround 功能
- 3D Game 的最佳夥伴
- 同一時間 32 種發聲數
- 獨特的音感深度及立體

贈送古墓奇兵第一、二集、POD 賽車、貓貓小站、狗狗小站等共 8 種遊戲！

New! 87年超強版

啟亨嗆紅辣椒 64 PCI 聲效卡

建議售價：2,500 元（未稅）

D I Y 第 一 品 牌

啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號
啟亨有限公司　香港分公司
香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102
經銷商諮詢專線：886-2-23952229・啄木鳥客服專線：886-2-23212562・BBS: 886-2-23570736・企劃行銷：啟亨廣告
E-mail: info@triplex.com.tw・http://www.triplex.com.tw・更新Driver專址：driver.triplex.com.tw